
2005 12
本刊独家专访NAMCO动作新作"城市领域"制作人!
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
TeAM YYEBOOK
Digitally signed by TeAM YYEBOOK
DN: cn=TeAM YYEBOOK, c=US, o=TeAM YYEBOOK, ou=TeAM YYEBOOK, email=yyepg@msn.com
Reason: I attest to the accuracy and integrity of this document
Date: 2005.06.21 02:07:23 +08'00'
新世代游戏一锅收录
硬件资料全角度探究
世嘉未来的光明与黑暗
世嘉
软硬不吃
直击死或生
①赠品
两款游戏海报随机获取一款
②赠品
小编形象贴纸
赠品③
④赠品
Xbox360同步策划
第一时刻直观揣摩
游戏革命 水斗锐击
白魔现身
XBOX360发狂拆解
电软の杰作选
像它们一样不朽
每个人都有自己的答案，游戏的个人化造就了无数的经典。而有这样一批作品被人们忽视，它们每一个都会成为传说，每一个都会成为杰作！哪个游戏最出色？
XBOX 360
强档游戏3大攻略
脑航员
星战前传III 西斯的复仇
鬼魂力量编年史
死或生4(TECMO)
完美黑暗ZERO(RARE)
幽灵行动3(UBISOFT)
背罪者(SEGA)
纽约赛车3(Microsoft)
蓝龙(MISTWALKER)
电子游戏综合情报志
总159期 定价:9.80元
ISSN 1006-5032
12 >
9 771006 503000



XBOX360

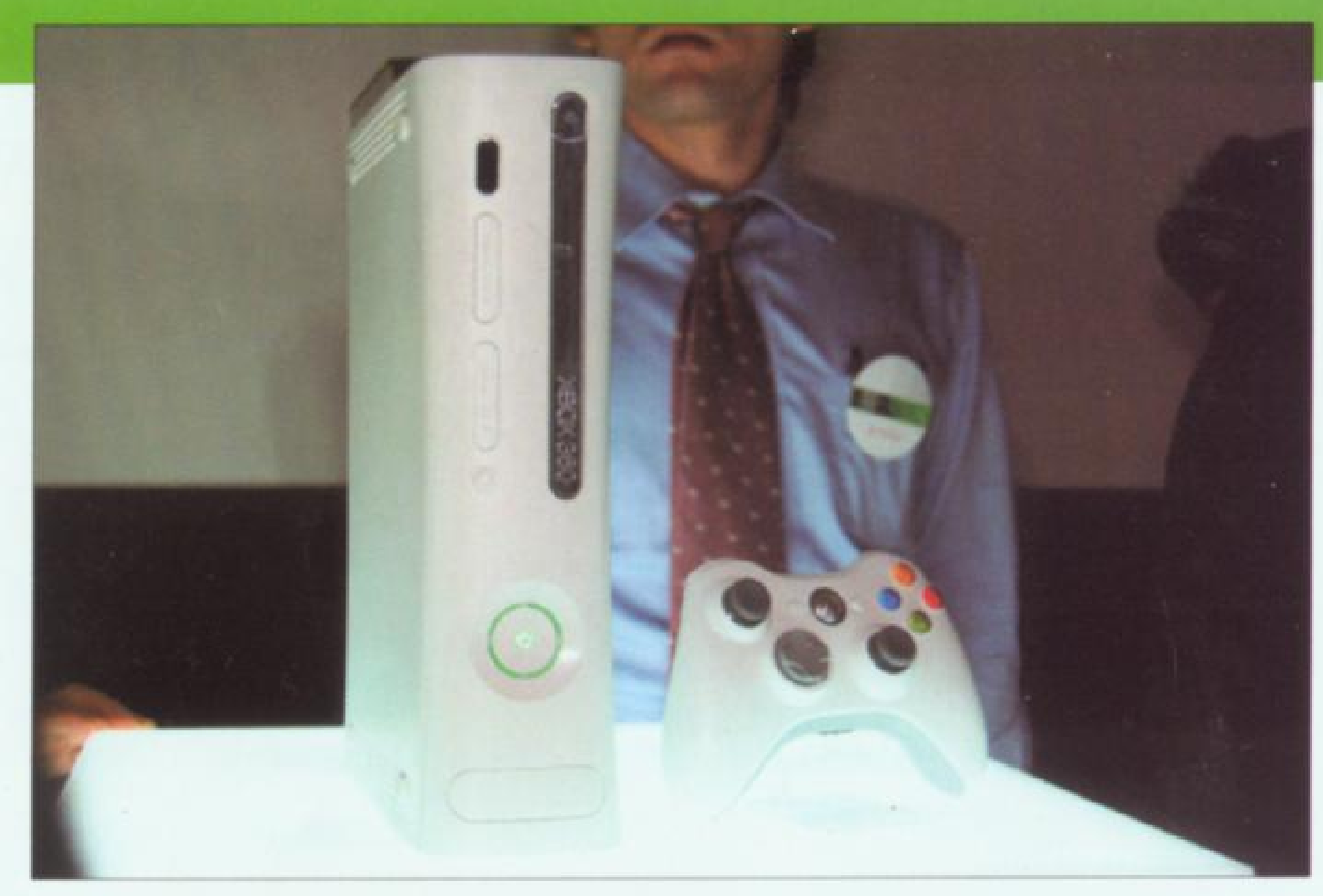
XBOX360

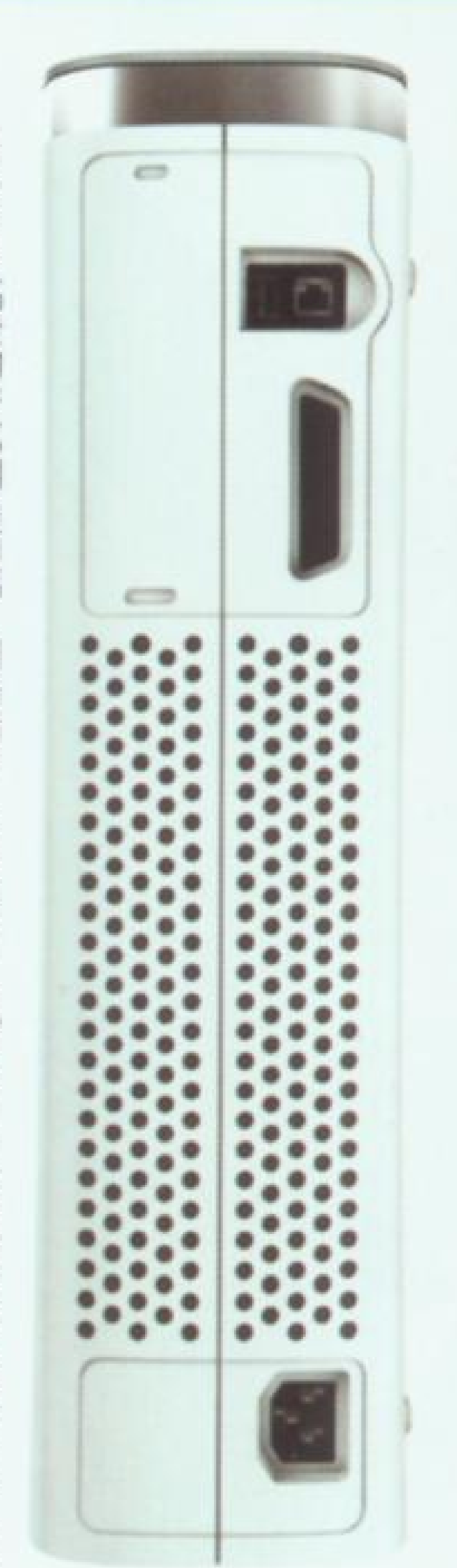
微软终于憋不住向我们公开了
而游戏规则也确是到该推倒重来的时候
这白色的魔盒里究竟蕴涵了什么样的力量
不用多说肯定会有盖茨先生的一捆捆钞票
以及微软新游戏平台战略的霸权主义
五月十三日星期五我们看到了恐怖

这大家伙是地道的美国货
新世代硬件的开路先锋

白魔现身 微软冷兵器大揭底

—日本微软XBOX事业部部长丸山嘉浩高举新主机，对于东瀛市场今后将有一场硬战要打。新主机要给死柠的日本人一记重拳才能让他们记住美国人的蛮横。





XBOX360高贵的臀部相当简洁，网络端口、USB端口、电源端口以及视频接口集中于此，设计明快。整整两大排的通风孔意味着新主机将会在发热量上不会比XBOX有丝毫的降低。硬件依旧继承了XBOX的DIY精神，各方面更突出自由，风格依个人性格可以随意更改，主机前面板可以轻松拆卸更换，而这个创意正是来自于XBOX时代由玩家发起的更换"X"标记的热潮，可以说XBOX360正是集结了微软游戏部门与全世界玩家期望的一款主机。XBOX360将美国人的传统思维表现得淋漓尽致，自由、简洁、时尚成为了白色魔盒的特色。

微软帝国的白色霸权

对着这样一台主机，你会想微软到底要干什么？除了把对手挤出门外，作为消费者我们也必须提防吸金于无形的宣传攻势。到时没有人能拒绝这台布满纯洁的大家伙的吸引。说它是"大家伙"，是因为它的确拥有当回老大的资本与实力，这台足以带给人无尽遐想的"冷兵器"，的确想要把所有人都征服，我们无力抗拒，只有无条件接受即将遍及全球的白色霸权。





↑主机（横放）正下方拥有四个垫脚，表面设计晶莹剔透。



↑标志的表现与PS2相似，并且两面都有XBOX360的标志。



↑主机（竖放）正下方同样有四个垫脚，并没有采用与PS2类似的支架设计。



↑XBOX360的稳重感油然而生，流线型的机体设计更显高档。



↑主机表面同样有透气设计，微软的设计人员将它设计在了正面，恰到好处。



↑全主机拥有五排透气孔，将会保证主机运行起来不会出现发热情况。



↑选购的20GB硬盘与主机外形搭配完美，设计得柔中带刚。



↑最上方是主机金属感最强的部分，看上去充满了动感。

主机正面部件功能解说

①前面板，可根据玩家需要自行更换；②DVD光驱，12倍速，除了玩游戏还可播放影碟等；③无线接口，最多可以连接四个无线手柄；④记忆卡插槽，通过记忆卡可转移游戏记录；⑤指示灯，显示主机工作及连线状况；⑥USB接口，用来连接其余数码周边设备。



□文责/北斗

↑拥有两个记忆卡插槽，而单个记忆卡的容量为64MB，是现行PS2使用记忆卡的8倍之多，足够玩家保存游戏资料。

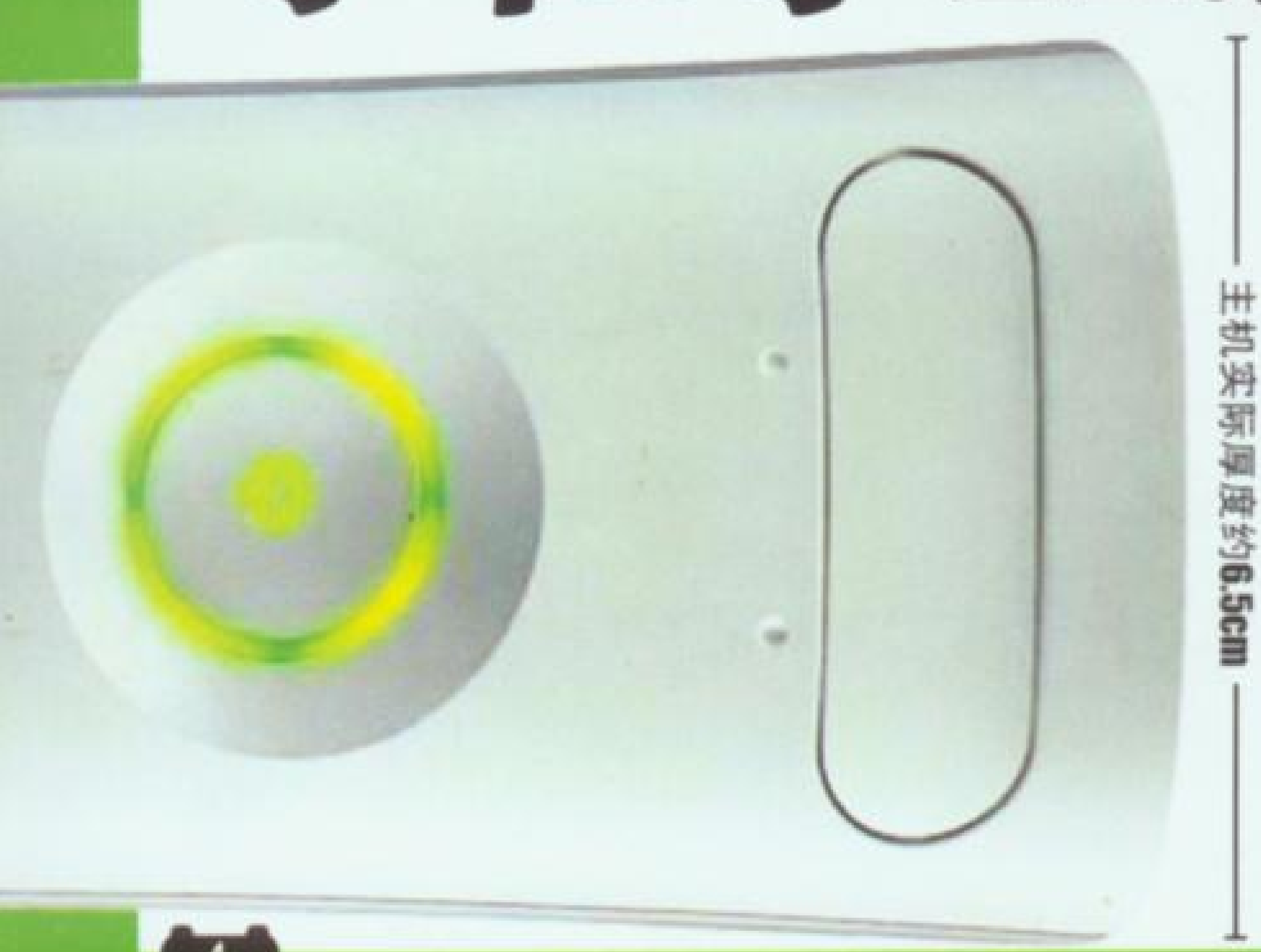
↑主机侧面将可以安装硬盘，目前官方指定为20GB，而今后是否可以安装更大的硬盘，相信绝对有可能。

←透过白色的外表，展示了X360的硬派质感，很难想象在这个光滑的外壳内，将装有超越现实所有硬件的性能，有些强大永远不是写在表面的，正如360的含义一样，新主机将带来全方位的游戏体验。

360就是全方位的游戏体验，只有想不到没有做不到

XBOX360吸取现今硬件设计的最高智慧，并且融合了各种扩展的可能，以及继承了上代主机的精华。玩家将可选择安装20GB硬盘，配合XBOXLIVE以及游戏资料的保存外。微软则将XBOX360比作一个游戏社区，在这里将可以方便的让玩家找到各种游戏乐趣，将网络交流完美地带到新硬件当中。这款新硬件的真正精华并不仅仅在于它完美的外观设计，当我们通过全新的交流平台进入到XBOX360的游戏之中，无疑会受到更大的震撼。微软的新硬件就是实现全方位游戏体验的完美平台，而XBOXLIVE才是其真正的核心所在。

拿在手里感觉像个公文夹



主机实际厚度约6.5cm

由于硬盘不再像前代那样强行设置在主机内部，新主机的重量比XBOX有了大幅度的下降，XBOX360采用了可随意拆卸的20GB硬盘设计，因此主机拿起来更加轻巧。不过别看主机外表简洁体重轻盈，但实际上主机内部可是满满当当的哦！只有这样才可以实现充实的性能，而通过精致的外观设计，我们丝毫不会感到XBOX360有任何的机器感。微软的“冷兵器”显然想要成为温柔杀手，即便是女性玩家看到XBOX360的外形恐怕也会多扫几眼。这正是微软想要达到的效果，全年龄杀手，精致的主机外观，各种丰富的软件，XBOX360已经具备了流行的基本条件，后面要看盖茨的。



↑全新的LOGO更加立体，更加“圆满”，而新的字体更是将新主机简洁轻盈的感觉发挥到了极致。





↑手柄后部的设计也十分简洁，LR两键的操作手感非常好。

无线手柄新增功能分析

①多媒体功能按键，通过这个键就可以轻松实现新主机的各种多媒体功能。同时也能在XBOX LIVE上快速连接好友、定制游戏菜单以及去网上商场，四周的数字分别代表了不同的快捷菜单；②左右摇杆，以高级橡胶为原料制作的摇杆，手感与原来相比更加舒适；③音频接口，通过这个专用接口就可连接随机附赠的耳麦并与网上的朋友语音交谈；④BUMPER BUTTON，相当于之前的白色和黑色圆形按键，但是位置移动到了左右两个扳机键的正上方。

微软的简约主义



将能量有效的集中起来

XBOX360的体积设计将会让购买到实机的人们眼前一亮，不得不佩服微软在主机集成方面的确下了大功夫，不仅外形设计轻巧简洁，在大小方面也达到了觉得让玩家满意的程度。通过左边的图我们可以清楚地比较出XBOX360的小巧，尤其在与上代XBOX设计比较起来的话，简直是天上地下，两个极端。微软已经学会了SONY那一套让人不看游戏只看外形就掏钱的本事。

XBOX360硬件规格

CPU	以IBM的PowerPC架构为基础
	采用三块同等规格的核心芯片，每块芯片运行速率3.2GHz
	每块核心芯片拥有两个物理线程
	每块核心芯片有1个VMX-128矢量单元
	单个物理线程拥有128位的寄存器
	1MB的二级高速缓存L2
	每秒可进行90亿个点乘积运算
图形处理芯片	ATI制造，运行速率为500MHz
	10MB内置动态随机存取存储器
	48条动态浮点运算渲染处理线
	统一的渲染体系
多边形表现	每秒5亿次多边形处理能力
像素填充率	使用4X MSAA抗锯齿模式时可以达到每秒160亿
渲染表现	每秒480亿次渲染运算
内存	512MB GDDR3 RAM
	700 MHz DDR
	统一的内存体系
内存带宽	22.4GB/s的内存接口总线带宽
	256GB/s的内嵌式动态存取内存带宽
	21.6GB/s的前端接口总线带宽
总浮点运算能力	每秒1万亿次
存储类媒体容量	可拆卸、可升级式硬盘，20GB
	12倍速DVD光驱(播放单面双层光盘)
	记忆卡容量64MB
输入/输出	可同时连接4个无线手柄
	3个USB 2.0接口
	2个记忆卡插槽
网络情况	快速、外接式入网，可享受众多免费网络服务
	以太网
	无线标准支持：IEEE802.11a,b/g
	对应视频摄像头
多媒体支持	对应DVD-Video、DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW、CD-DA、CD-ROM、CD-R、CD-RW、WMA CD、MP3 CD、JPEG 、Photo CD
	可与音乐播放设备、数码相机及装有WINDOWS XP系统的PC连接
	可将音乐拷贝到主机内置硬盘中
	内置Windows Media Center Extender播放器
画面输出支持	所有游戏均对应16：9、720p、1080I以及抗锯齿功能
	对应普通电视以及数字高清电视
声音	多声道环绕立体声输出
	支持48KHz，16-bit音效
	320条独立解压通道
	32位音效处理
	超过256声道
摆放方式	水平、垂直摆放皆可
	主机前方面板可拆卸与更换



□文责/北斗



←坂口博信、冈本吉起、水口哲也三大日本著名游戏制作人都参与了日本XBOX360发布会。三人在会上一口气公布了数款专为XBOX360打造的游戏大作，有了这么强有力的软件阵容，难怪手捧新主机的XBOX事业部部长丸山嘉浩显得如此有信心了。



←这就是坂口博信在发布上公布的两款RPG大作之一"失落的奥德赛"。本作将有漫画《蓝球飞人》的作者井上雄彦，日本知名作家重松清以及FF系列的音乐制作人植松伸夫共同打造。从公布的影像中我们可以体会到新主机对阴影以及水纹等细节效果的处理做得非常好。

玩家最关心的新主机完全问答

● **XBOX360将会在何时发售？**

目前已经基本确定XBOX360将于今年11月份之内发售。而欧洲和日本也将会在年底前上市。另据美国大型购物网站GAMESTOP内部员工私底下透露，最近两个月之内就会有XBOX360机子到货，但是货源不多。

● **主机定价方面将会如何？**

官方还没有正式公布主机价格，不过根据比较可靠消息XBOX360最大的可能应该是299美元。毕竟主机内部那三枚处理芯片价格都不菲，再加上20G的内置硬盘（类似PS2可拆卸）……据估计，整个主机制造成本大概是500美元一台。因此虽然是赔本销售硬件，但如果主机价格低于299美元的话，这笔赤字也足够微软头疼。

● **主机外部的手柄接口哪去了？**

因为XBOX360的手柄是无线手柄，不需与主机进行线路连接，所以XBOX360上不会有手柄接口。此外，一台主机将能同时对应四只无线手柄，该无线手柄使用两节标准五号电池。

● **无线手柄的有效距离是多少？**

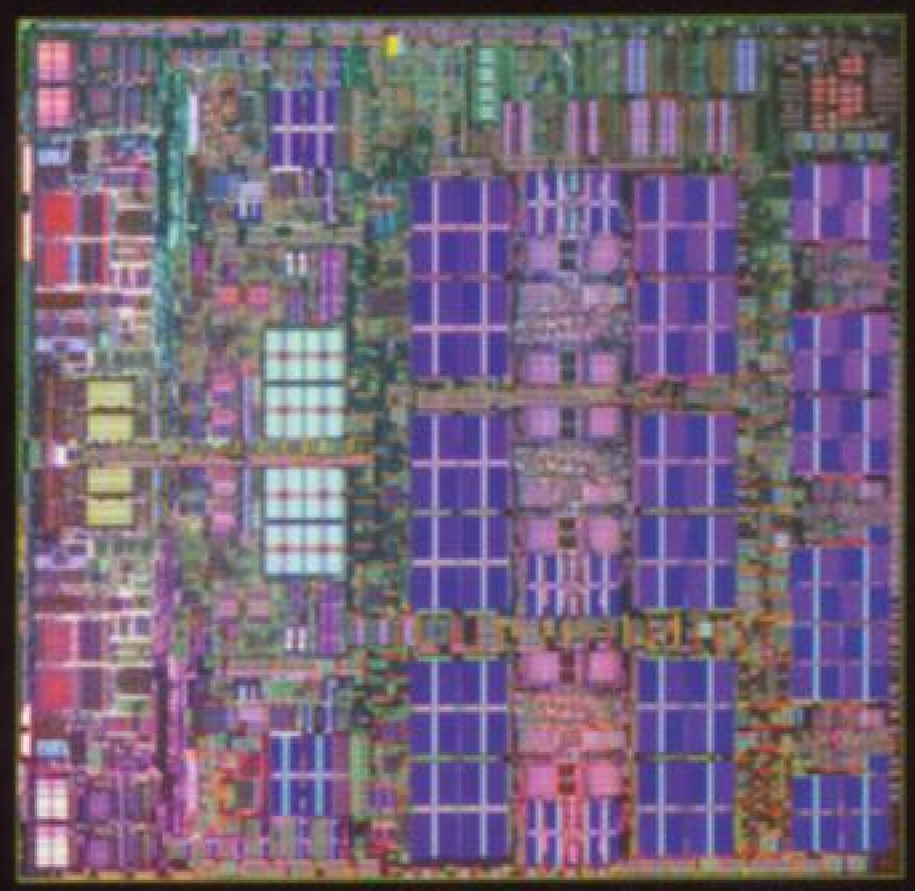
三十英尺是最佳使用范围，也就是相当于9.1米左右。

● **耳机可以与手柄连接吗？**

是的，耳机与无线手柄可以通过一个专门的音频接口直接连接（手柄下方）。

● **XB手柄是否对应XB360？**

不能直接使用，很有可能XBOX的手柄得通过一个专门的转接器再与XBOX360进行连接，该转接器有可能是再通过连线与主机上的端口进行连接，或是用无线进行通讯。近期之内就会有微软或第三方周边厂商公布该周边的详细消息。



↑XBOX360中央处理器的电路图，其是以现在IBM的POWERPC电路架构为基础进行改进的。

● **除了硬盘，还可通过别的方式升级360吗？**

当然可以，XBOX360在进行硬件设计时就对将来的升级等功能保留了足够的弹性余地。而且家中拥有微软多媒体中心PC（Media Center PC）的玩家还能在两台主机之间进行非常有意思的连动功能，比如可以从电视中将高画质的影片拷贝到XBOX360中欣赏，或是一边欣赏电视一边利用XBOX360附赠的耳麦与来自世界各地的其他玩家在XBOX LIVE上轻松聊天等。上面所说的这些功能将会于今年圣诞节期间正式开放。

● **新主机将采用哪种网络方式？**

和现在一样，仍将以有线以太网为主要网络媒介载体。

● **能否使用无线网络接入？**

可以，但必须再另外购买一个对应IEEE802.11a.b/g标准的装置，只有通过这种装置才能使XBOX360顺利接入无线网络。

● **还有哪些其他官方周边？**

目前已知的还有一款USB接口的照相机，通过这款周边玩家就可以在XBOX LIVE上进行视频聊天。此外还包括全新的耳麦与遥控器。

● **关于主机的图形芯片？**

XBOX360的图形处理芯片GPU是以ATI的下一代图形芯片为基础进行设计的，比该厂现在PC上生产的主流芯片X850在技术上至少要领先整整一代。该GPU运行速率可以达到500MHz，而且还包括48个独立的阴影单元；与现在主流GPU像素渲染管道中像素与渲染器分开单独运行的方式不同，该GPU中的每一个阴影单元都能够同时进行像素与渲染器的图形表现。通过这个GPU，XBOX360在图形效果的运算和表现速度上将会大幅提高。

● **是否向下兼容？**

关于此点微软并没有明确公布XBOX360的向下兼容性，虽然新主机由于图形芯片生产商的更换使得不少人对其兼容性抱有疑问。但现在疑问的焦点并不是XBOX360有没有能力对XBOX进行模拟，而是微软实现这一兼容性所需增加的硬件成本费，以及必须向NVIDIA继续支付的版权费与

360 幻想与现实其实并不遥远 与你一起回顾主机假想图

在新一轮的主机大战中，XBOX360是最早放出消息、同时也将会是最早发售的一款。自从微软公布新主机的开发计划以来，人们对其外形的猜想就一直没有间断过，各种各样的新主机外形假想图在网络上广为流传。可能是受到PS系主机命名方式的影响，大家都将新主机的名称习惯性的默认为"XBOX2"，结果最终的正式命名完全超出大家的意料。下面就让我们简要回顾一下这些一度为广大玩家们大感兴趣的主机假想图。



←以原来的黑色XBOX为基本原型变形而来，但其标志从绿色改为了红色。



←中规中矩的银灰色长方体造型，很容易让人联想到老式的那种VCD播放机。

实现向下兼容所能获得的好处之间的效益比。换句话说，从技术上将兼容性的实现完全没有任何问题，关键还是从经济利益角度考虑的实现可能。其实如果仔细观看微软在MTV上公布XBOX360的那段视频的话，就会发现期间不经意的几幅画面中很明显的表示了其向下兼容性。尤其是在后面介绍XBOX360网络功能时，可以很清楚地看到菜单面板上“光环2”的地图下载画面。所以，XBOX360的兼容是极有可能实现的。

● **对应哪些接入方式？（色差、分量等）**

目前已确认肯定支持色差与分量，但还不能肯定是否对应DVI/HDMI高清晰交互式数字视频系统。色差与分量已经在XBOX上实现并且极大地改善了XBOX在显示器上的输出画面品质。由于XBOX360对HDTV的支持，所以其在输出方式上对DVI/HDMI的支持也极有可能，这样输出画面就能在色差与分量的基础上再次大幅提高！

● **分量是否仍然需要一个专门的分量盒？**

是的，但是这个新的分量盒将与XBOX上的完全不一样。

● **游戏中是否还会出现锯齿？**

当然不会，其实这个问题早在XBOX上就已经基本上得到解决了。这次的XBOX360中再次加大了对输出效果高质量控制的力度，另外全屏反锯齿系统的使用就能彻底解决锯齿现象。

● **声音接入方式有哪些？**

XBOX360对应杜比数码5.1声道、杜比定向逻辑环绕立体声Ⅱ以及DTS数字影院系统等。在声音连接方式上则同时支持RCA无线立体声以及微软自己的无线立体声格式OG XBOX。

● **有哪些厂商宣布加入360阵营？**

下面只列举大型游戏公司的名单：2K Games；Activision；Atari；Bandai；Bethesda Softworks；Buena Vista Games；Capcom；Codemasters；Eidos；Electronic Arts；FromSoftware；InterServ International；KOEI；Konami；LucasArts；Majesco；Midway Games；Namco；Phantagram；Rockstar Games；SCi Games；SEGA；Tecmo；THQ；TWP；Ubisoft；Vivendi Universal Games；Webzen。

下面的名单则是会为XBOX360开发独有游戏的公司名单：BioWare；Bizarre Creations；Bungie Studios；Epic Games；FASA Studio；Lionhead Studios；Rare；Yoshiki Okamoto's Game Republic；Hironobu Sakaguchi's Mistwalker；Tetsuya Mizuguchi's Q Entertainment。

● **微软对日本市场会采取哪些新措施？**

从支持XBOX360的游戏公司名单中我们就会发现不少著名日本游戏厂商的名字，而且Mistwalker、Game Republic以及Q Entertainment三家公司都表示将全力为XBOX360制作适合日本本土风格的独有游戏大作。这几家公司虽然都是新成立的公司，但是其创立者身份可都不一般，他们分别是坂口博信、水口哲也和冈本吉起。这些曾经的游戏业界风云人物在日本游戏市场还是有着相当影响力的。而且冈本吉起也曾暗示过微软已经与足以影响日本业界的大型游戏公司就为新世代主机开发游戏等问题达成了合作协议。

● **XBOX360会采用与XBOX一样的网络吗？**

两者将采用同样的网络，但新主机将会采用构架更为先进的网络拓扑方式。支持网络对战是之前许多玩家购买XBOX的原因之一，而这次微软希望通过进一步加强该功能来吸引更多的玩家购买新主机。事实上，自从去年四月份Xbox 3.0实施以来，XBOX LIVE已经完成了其网络架构的最大一次更新和改动。有了之前几年在网络上的宝贵经验，新主机在网络方面的功能将不再仅仅限于玩家直接的对战，像下载MP3、网络视频聊天、定制只属于自己的界面、网上购买游戏、在线观看电影等等，而这么多丰富的网络功能，几乎全是免费提供的！

● **LIVE的使用费用？**

现有的XBOX LIVE用户将自动免费升级到XBOX360的新网络。此外还有两类网络服务提供方式，“白银”级别的会员可以享受到免费的微软网上交易市场、玩家档案建立、发送音频信息、可以接受“黄金”级会员发送的视频信息（但自己不能发送）以及部分多人网上对战游戏等。而“黄金”级别的会员除了可以享受到所有“白银”会员可以享受到的服务之外，还可以参加微软举办的网上游戏联赛、视频聊天、所有游戏的网上对战功能以及微软不定期举办的各种活动等等，但是需要每年支付一定的使用费。

● **LIVE的用户界面是怎样的？**

新主机的界面变得更加具有亲和力，比如当一群玩家正在联机玩游戏时，如果有新的玩家加入游戏的话，其余玩家按下新主机手柄中央正上方的银色按钮即可，而且这个银色按钮四角的四个数字分别代表了不同的功能。另外，像可以按L和R键来翻页以及显示玩家信息的卡片样式设置等等都可以看出微软的细心之处。

● **可以在XB与360用户之间通信吗？**

由于两台主机使用的是相同的网络，所以实现两者上玩家之间的通信是完全有可能的。微软需要的是不断拓展其用户群数量，因此肯定不会断开以往提供的网络服务。

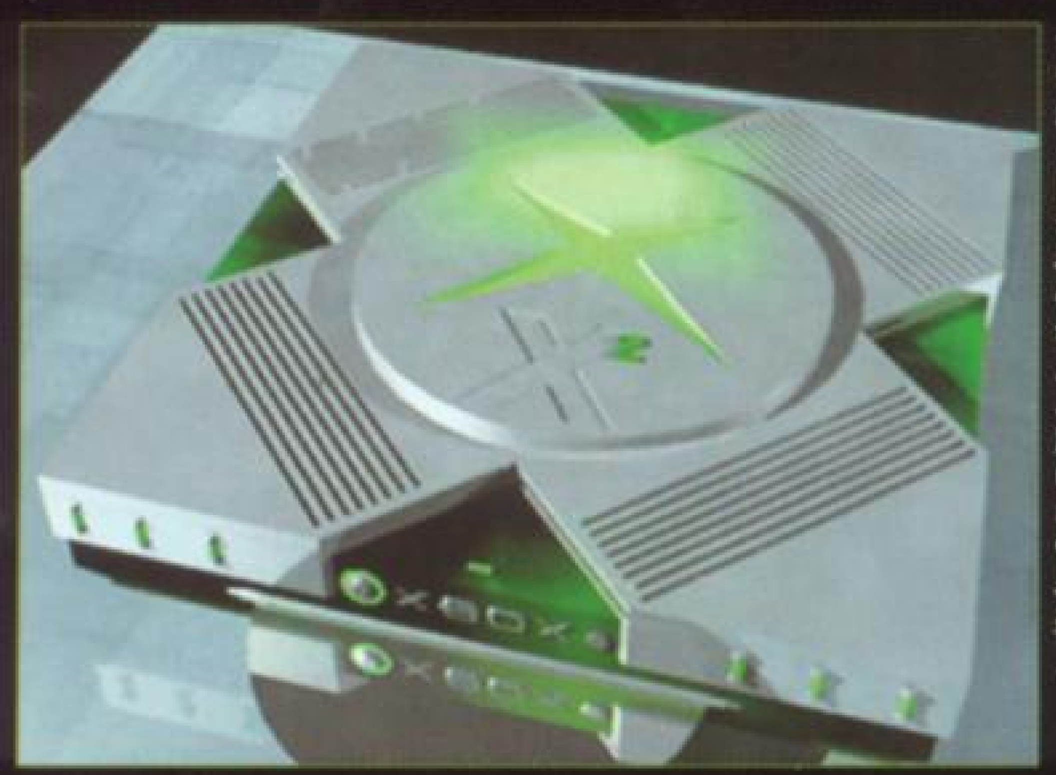
● **主机前面的USB接口有什么用？**

我们知道XBOX360支持玩家自己定制音轨，但是这一功能并非仅指可以将MP3烧录到新主机硬盘之中而已。当然我们可以通过主机前方的两个USB2.0接口（另一个在主机后方）将任何MP3中的音乐拷贝到XBOX360中并定制一个播放列表。此外可以用它接上一个USB接口的摄像头与朋友在网上视频聊天，也可以接上USB键盘输入文字等等。

● **新LIVE支持多少人同时对战？**

目前公布的大部分XBOX360游戏都是按16-32人的小型局域网标准建立的，但这并非是指这个数字就是XBOX360的带宽上限。事实上，即使是用现在的XBOX及其网络，都可以支持至少50人以上的局域网对战（有人曾在“黑鹰坠落”这款游戏上做过测试），所以实际上XBOX360的网络游戏局域网同时在线人数上限至少会超过一百人。

微软新主机拉开又一轮大战序幕
强劲性能加全方位服务打造最强魔盒



←比较有创意的一款，值得注意的是主机正前方的绿色圆形按钮和正式版的非常接近



←虽然这种横竖皆可摆放的创意来自于PS2，但最后在XBOX360上确实被采用了。



←虽然XBOX360确实能够支持苹果的IPOD，但连标志都换成苹果也太夸张了吧？

□文责/北斗



在次世代新主机上延续生死之战！

Character 角色

从本次公布的画面来看，有三四个陌生的面孔。不过因为这一系列的角色都有多套服装，所以也不好确定他们是否为新人物。左面的这位蒙面的美女大概就是《死或生 沙滩排球》中的原创角色丽莎（Lisa）。

Story 剧情

这个金发的年轻人完全是本次新加入的角色，看他自己在武艺演示中使用的是中国武器，而自己却是个西方人，估计在他身上必然有一段曲折的故事。而在本作中谁将会是与他有着剧情牵扯的人呢？

Surroundings 场景

借助XBOX360强大的图像处理能力，这次在游戏的场景上明显看出有着极大的进化。看到这个建筑物的精致程度，你真的很难想象它只是作为一个背景使用，而且从中可以想象新作的战斗场景应该很大。

DEAD OR ALIVE 4

死或生4（暂定名） 官方原名：DEAD OR ALIVE 4

XBOX 360

TECMO	2005年预定	价格未定	记忆容量未定
对战格斗	DVD-ROM	游戏人数未定	审查中

《死或生4》应该说是在众多XBOX360游戏中极受关注的一款格斗大作。而今主机详情公开，这款游戏当然也要第一时间露面。在这次公开的画面中，我们自然最关注的就是画面的进化，以及有哪些新人物，如今这两点都已经得到满足了！

在新平台上完全进化的『死或生4』！

用心体会新主机带给我们的无限惊喜与震撼！

大家留意一下画面中衣物的质地，我们可以清楚地看到布质纹理的凹凸，可以说质感已经非常逼真，人物的表情也有了更为细腻的表现。整体感觉也已经与CG极为相似。相信如果搭配HDTV显示的话必然会非常震撼。



←乍一看这次公布的画面，可能玩家会觉得本作比起『死或生3』没有多大的进化，可是当你注意一下画面的细节时，就会被新主机的机能所震撼。例如皮肤与衣服的质感还有细腻的背景等。



→那位神秘的蒙面女郎可不是这幅画面的关键，大家注意一下巴斯的肩膀，他肩膀上的装饰几乎每一根毛都能看清楚，这在以前是根本不可能做到的。新作连细节方面都如此令人惊讶，真不知道如果见到了最终的游戏会是什么样子？



本次公布的角色中有这样一位面貌与雷芳及其相似的女孩，只是在发型和服装的风格上两者的差别比较大。然而看她们的招式也非常相似，估计应该是雷芳穿上了和服。因为更换服装和发型已经是系列惯用的手段了，看起来变化很大也是非常正常的。

亲眼见证进化的全过程！一起为今天而感动！

初现 1996年 死或生

现在看来是非常粗糙的多边形，但在当时来说画面已经是非常华丽了，只不过在格斗的感觉上本作不是那么理想。但也就是从第一代开始，这一系列逐步确定了美女与格斗并存，欣赏与竞赛融为一体的全新格斗领域。

1999 死或生2 蜕变

到了这一系列的2代，真的可以用“蜕变”来形容！大幅进化的游戏画面以及改进后的手感，使这款游戏焕发出了耀眼的光芒。不但游戏中的美女更加动人，游戏也更加火爆。



震撼 2001 死或生3

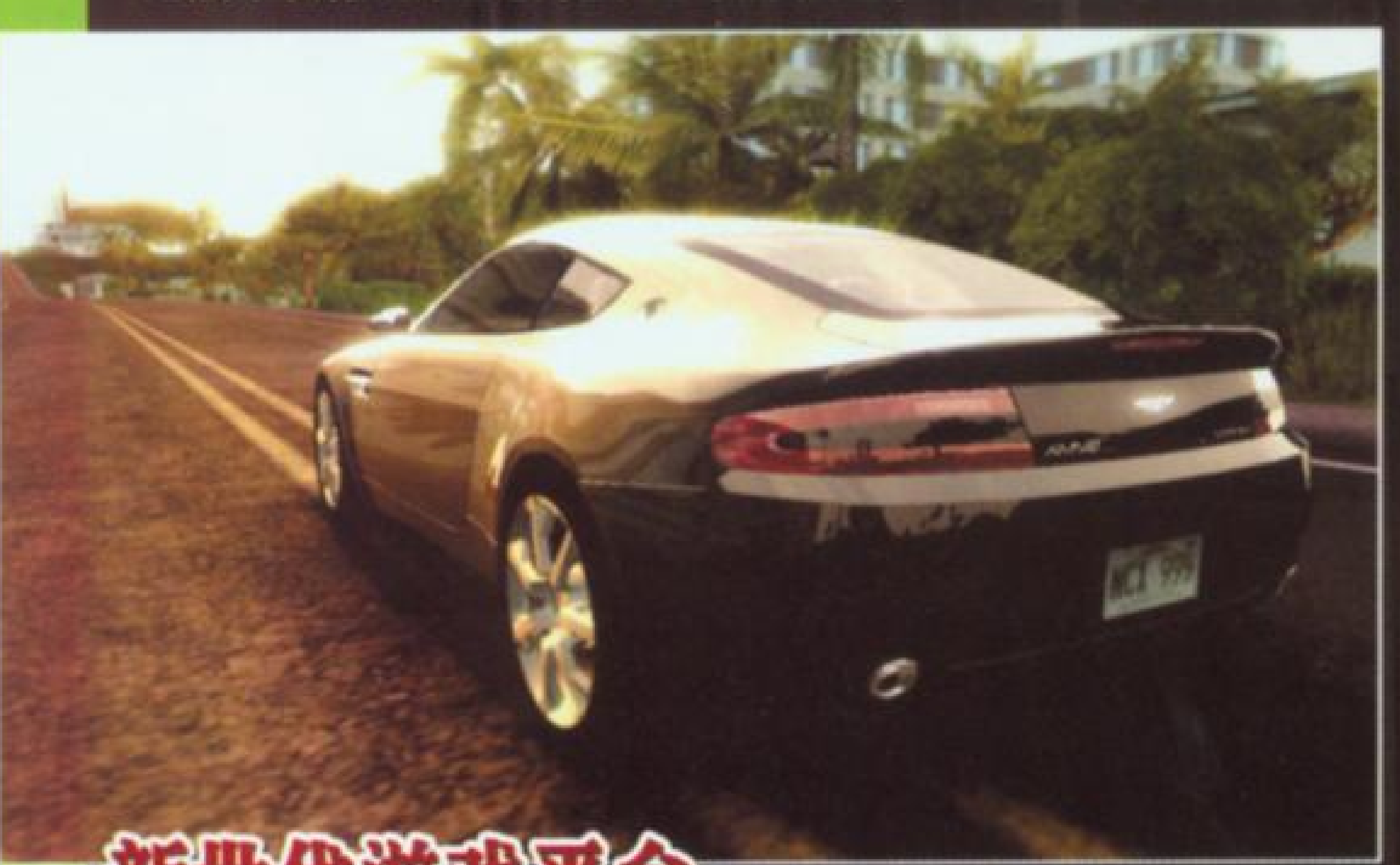
经过了2代的飞跃式进化，3代的方向就是朝着更加炫目发展。画面的进化自然是显著的，同时场景的设计更是独具匠心，在场景的切换上也比前作要花哨很多。在对战最终BOSS时更是采用了背后视点的独特设定。



新概念网络社区型赛车游戏等你来尝试!!

由Atari制作的“实战赛车”在欧美是一个小有名气的系列，在街机和家用机平台上都推出过数量不少的作品，也成为率先登陆XB360的游戏之一。与目前所有的赛车游戏都不同的是，本作更类似于一个多人网络社区游戏，在这个游戏中你所要做的不仅仅是赛车那么简单，还包括与之相关的很多日常生活内容。这当然要得益于XB360强大的网络功能。

←静谧的街道和西下的夕阳搭配十分和谐，光影效果令人赞叹，路面细节也很精细，这就是新世代游戏平台的实力吗？



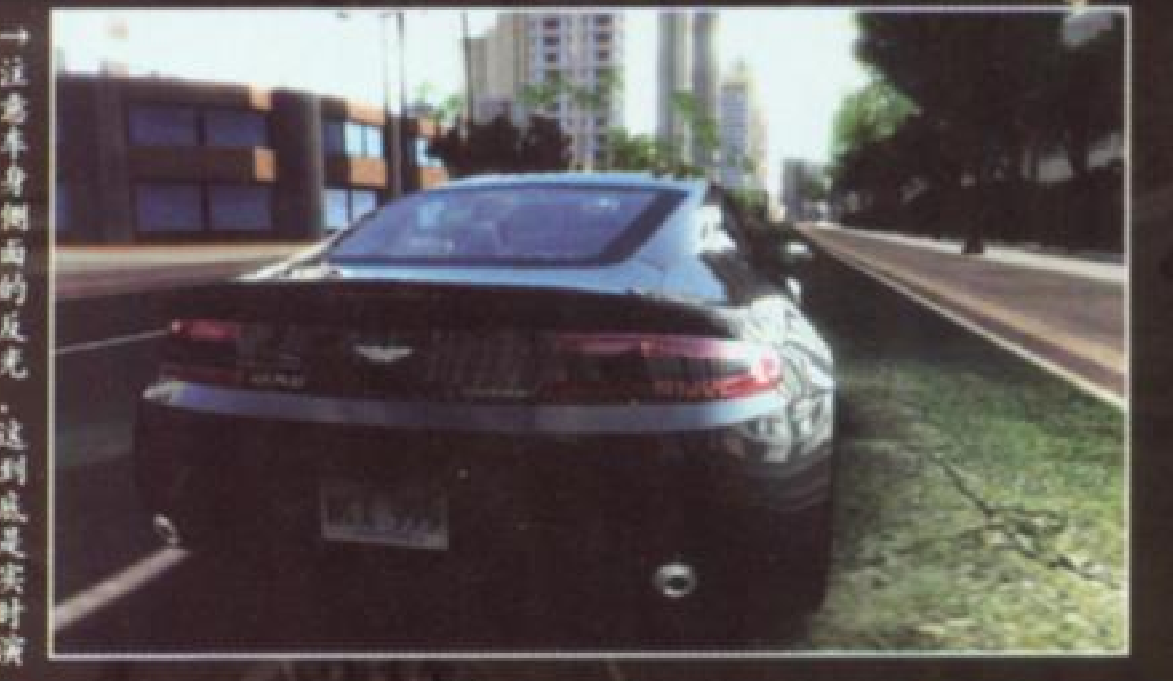
超越现今游戏理念 赛车游戏网络新生态

→风景如画的山间赛道，给人留下非常深刻的印象。

新世代游戏平台 先声夺人，来势汹汹！

游戏开始时玩家会获得属于自己的赛车和房屋，并通过参加比赛来赢取金钱。

→注意车身侧面的反光，这到底是实时演算还是贴图呢？





开始游戏时玩家将获得自己的房屋和车辆，并通过赛车赢取金钱。

你未曾有过的 全新游戏体验！

Test Drive Unlimited



实战赛车:无限

官方原名:TESTDRIVEUNLIMITED

ATARI	2005年预定	价格未定	记忆容量未定
赛车竞速	DVD-ROM	游戏人数未定	审查中

→场景气氛与现在的游戏确实有很大不同。

除了可以自由改装车辆之外，玩家同样可以定制自己使用的人物，包括外形、衣物等等，尝试“网络生存”。



→车辆正在经过加油站，凸显一种“社区生活”的感觉，颇感温馨。

从现在这刻开始 就来一起期待吧！

游戏开发者还表示本游戏正式发售后将不定期提供新车型和人物新服装的下载。

□文责/荇菜



维加斯二日游 官方原名：2 DAYS TO VEGAS

XBOX360

Steel Monkeys | 发售日未定 | 价格未定 | 记忆容量未定
动作冒险 | DVD-ROM | 游戏人数未定 | 审查中

游戏中玩家将扮演一名刚刚刑满释放的囚犯文尼，三年漫长的监狱生涯让文尼下定决心改过向善。在监狱的时候文尼曾经梦想着出去后能够找到一位心爱的女孩，和她一起平静的享受生活；然而他总喜欢在外面惹是生非的兄弟托尼被卷进了一个大麻烦无法自拔，无奈的文尼总不能眼睁睁地看着兄弟受罪，于是一场长达48小时的紧张营救行动就此展开。

在本作中可以很明显地看到GTA的影子，讲的同样是一群流氓混混们的犯罪生涯。游戏过程中随时都会有紧张刺激的汽车追逐战、与影片中一样常见的街头枪战以及大帮黑道人员的械斗。在短短的两天48小时之内，游戏中的舞台将在美国的数个知名大城市之中不断转换。玩家既可以选择尝试黑帮火拼的快感，也可惬意地欣赏城市中的景色。



←如果事先不知道这是一款游戏的话，相信许多人会将这幅图当成是现实生活中了。







超真实的画面

自从本作的游戏截图放出以后，许多玩家纷纷认为如此逼真的画面要仅仅只是截图的话，那XBOX360的性能简直是强得太可怕了。









Full Auto 官方原名：Full Auto

XBOX360

SEGA | 2005年冬 | 价格未定 | 记忆容量未定
赛车游戏 | DVD-ROM | 游戏人数未定 | 审查中

游戏发生在斯坦顿城，一个名为“牧羊人”的恐怖组织控制了整座城市。曾经的飚车好手，但已经引退的主角，被该组织强迫加入一系列以生命为赌注的疯狂赛车比赛之中。转弯没转好怎么办？快速修正！错过了一条捷径？马上掉头！遭到敌人重型火力的压制？那就企求老天保佑你能够凭借自己过硬的驾驶技术躲过这一劫吧。请记住，在这个黑暗的城市之中不要奢望能够得到来自任何人的帮助，能够拯救你的，只有你自己！



←激烈的碰撞随处可见。





KAMEO神力原理 官方原名：Kameo Elements of Power

XBOX360

微软 | 2005年秋 | 价格未定 | 记忆容量未定
动作冒险 | DVD-ROM | 游戏人数1人 | 审查中

不知道大家还有多少人记得这款游戏，本作其实最早是公布在2001年的E3展上，当时是作为NGC上的游戏发布的。之后，负责开发这款作品的Rare在脱离任天堂之后，与微软达成协议将游戏移植给XBOX；然而自此之后便再也没有了消息，这次竟然作为XBOX360上的作品登场。

游戏中玩家扮演的是一个年轻淘气的女孩，抓住某种动物后就可以随意变身成这种动物，或是把被她抓住的动物从口袋中放出来，让它们分组进行战斗。





↑发布会上微软副总裁皮特·摩尔亲自操纵女主角骑马从潮水般奔驰而来的生物群中疾速冲刺而过。



←行走在阳光明媚的郊外，路旁野草如波浪一般随风飘动的画面让人心醉。

□文责/北斗



本作是由开发过著名的"虚幻锦标赛"系列的Epic公司开发，该公司的UnrealEngine3处理能力相当强大。短短二十来秒的游戏演示动画让人大受冲击，虽然单从人物外形建模上看不出多大进化，但如果仔细留意一下人物的肌肉运动就会发现游戏惊人的真实性。

游戏发生在未来，玩家带领一小队士兵来到某古遗迹之中进行调查。然而就在大家刚进入遗迹外围，就遭到了未知敌人的袭击……



外貌可怕的不知名敌人



本作是一款颇有科幻题材要素的作品，故事发生在一个充满古代遗迹的星球。玩家将用"影子"作为武器与飞龙、凤凰等强力敌人作战；同时，"影"也可以看成是普通RPG游戏中"职业"这一概念的替换品。举例而言，如果你拥有的是骑士的影子，那么你的职业也就会变成骑士。鸟山明的人设相信也会吸引一大批玩家。



纽约赛车3

官方原名:Project Gotham Racing 3

微软 | 发售日未定 | 价格未定 | 记忆容量未定

赛车游戏 | DVD-ROM | 游戏人数未定 | 审查中

PGR系列是XBOX上非常有名的赛车游戏作品，这次的新主机XBOX360首发游戏中自然也少不了它的捧场，在新主机发布会上就有它的游戏影像展示。与一般赛车游戏对真实的模拟不同，PGR追求的是极速飚车时的快感。新作的画面效果极为出色，尤其是当玩家以驾驶舱视角驾驶时，超高速行驶中由于重力影响让驾驶员浑身震动不已的设定极大的增强了玩家们的代入感。

↑游戏中不论是对赛车还是背景中人物与建筑的刻画都极为细致真实。

让人耳晕目眩的究极画面
新主机打造最华丽赛车游戏





游戏中玩家将扮演一名叫做“征服者”的不死者，这个恶魔般的疯狂家伙决心用自己手下的僵尸大军征服全人类并将所有的人都变成僵尸。“征服者”能将手下的僵尸们变异为许多拥有不同能力的品种，并且能够直接控制它们进行行动。控制不同僵尸时玩家的操作也会有明显的变化，比如控制无腿僵尸时视点会明显下降，同时移动速度大幅降低；而如果控制的是个脖子坏掉的僵尸就会发现整个世界都变成倾斜的了。虽然目前还没有明确定级，但很明显这将会是一款成人级游戏。

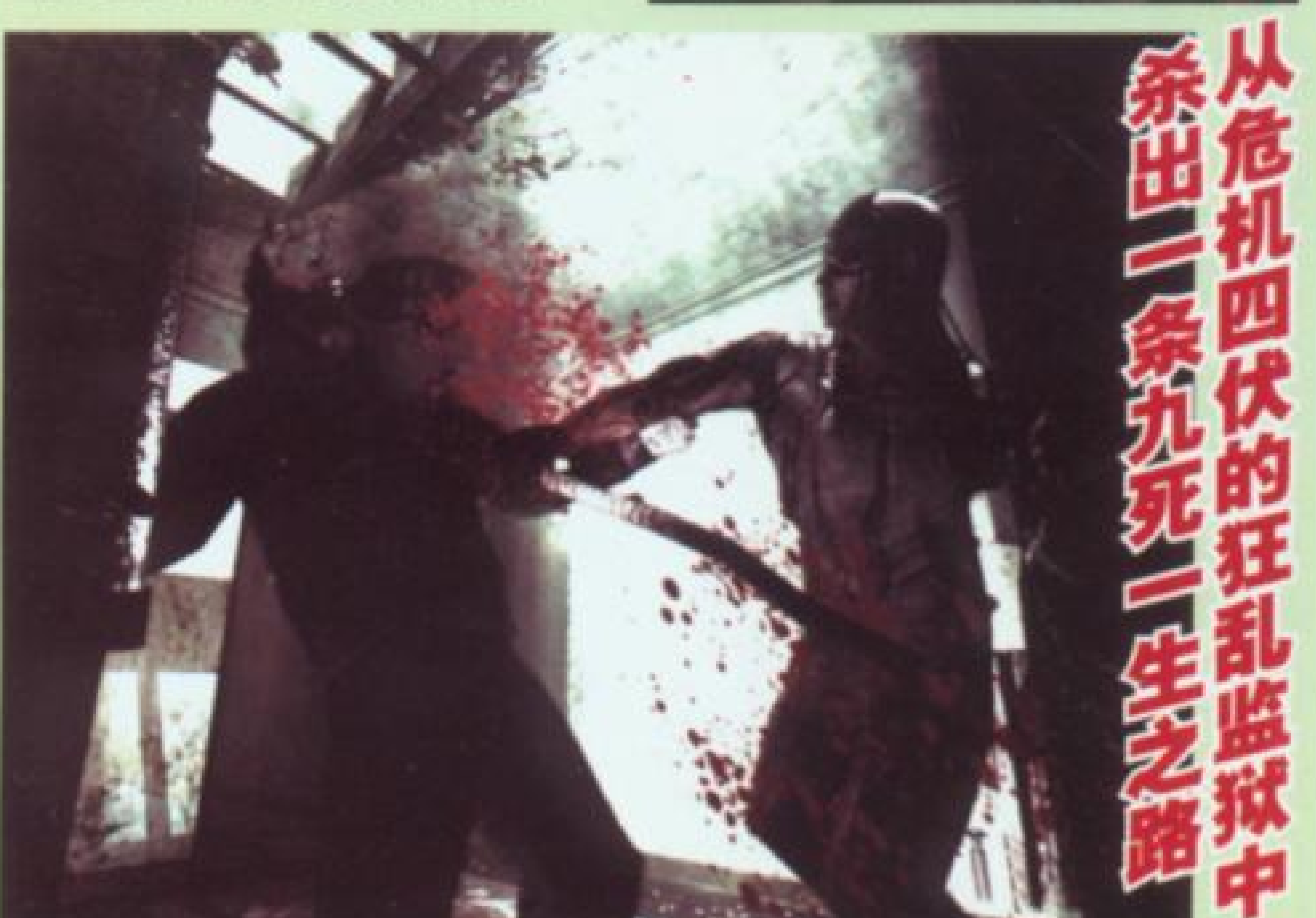






游戏中玩家扮演FBI连环罪案调查科探员伊桑·托马斯，受命前往美国中部一座偏僻的监狱审问连环谋杀犯，却发现整个监狱的囚犯甚至狱警陷入狂暴化的状态。托马斯不但需要在这个危机四伏的世界中保住小命，还得调查清楚整个危机的根源所在。







作为EA旗下最为知名的体育竞技类游戏系列之一，新主机上的NFL 06自然会是欧美玩家注目的对象。就在微软12号发布新主机消息的前两天，EA就公布了这款全新NFL的宣传视频。从宣传视频的效果来看，游戏中的画面素质非常之高——尤其是当其中一名队员被人扑到后其视点逐渐逼近地面时的慢动作播放以及撞地后的剧烈震动，让人感到非常之真实。别的先不说，仅是本作的画面素质就已经非常让人期待了。



□文责/北斗



本游戏由韩国著名网游《奇迹》的开发商WebZen公司发行，是一款融入了MMORPG要素的新形态网络FPS游戏。它的故事背景设定为近未来，人类由于能源的枯竭而陷入混乱之中，两个派别互相争斗。本作采用了《虚幻3》的3D引擎，并且宣称利用XBOX360的高度稳定网络环境，可以实现5000人同时在线的FPS大战！





欧美游戏厂商采取"独占"策略的很少，而往往是跨平台发售，不过《幽灵行动》的跨度也实在太大了点——Ubisoft近日公布了这部著名第一人称射击游戏系列的第三作，而游戏平台包括XBOX360和XBOX、PS2、NGC、PC等平台，涵括了两代主机。Ubisoft还表示每一个版本的《幽灵行动3》都将有各自的特色，并非简单的移植，不过对于具体细节并没有过多透露。实际上，Ubisoft采用这种手法已经不是第一次了：前作的XBOX版本和PS2版本就是如此，尽管几乎同期发售，但是两个版本都有各自不同的剧情主线和任务设置。





NINETY-NINE NIGHTS

ナインティナイン・ナイツ

NINETY-NINE NIGHTS——水口哲也果然不愧是以音乐游戏而闻名的制作人（代表作"太空频道5"、"REZ"等），连新游戏的标题都如此富有乐感，呵呵。不过在发布会上，水口明确表示，本作将不会以音乐元素为主题。这将是一款包含战略元素的动作类游戏，玩家将率领自己麾下的部队与敌对的部族作战。这听起来有点类似于光荣公司的"无双"类作品，不过水口同时也保证玩家可以在本游戏中得到完全不同的新感觉。

水口认为，XBOX360的机能至少可以允许同屏出现1000个以上的活动角色，然而这并不能使自己满意。他表示自己手下的制作组将通过努力，将这个数字提升到2000以上！有数量如此庞大的军队，想必本游戏中的战斗一定蔚为壮观。当然，值得一提的不仅仅是这一点。在本作中玩家还将在很多角色之间切换，以完全不同的角度和视点来观察这个世界，达到一种浑然一体的效果。

从目前公布的一张图片中我们可以看到一个女武士的背影，造型结合了东西方的风格。令人印象非常深刻的是人物身上盔甲的质感效果，颇有"惊艳"之感。当然，远处山坡上如潮水般涌动的军队也是吸引眼球的景象。本游戏由水口旗下的Q Entertainment和韩国制作组Phantagram联合开发。Phantagram此前开发的著名作品有《烈焰帝国》等。



著名游戏制作人水口哲也投身XBOX360阵营第一弹!!



完美黑暗ZERO

官方原名：PERFECT DARK ZERO

RARE LTD	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
第一人称射击	DVD-ROM	游戏人数未定	审查中



RARE制作小组在玩家之中有很高的知名度，尤其是他们为任天堂制作的“大金刚”系列等作品受到了广泛的欢迎。不过随着《星际火狐大冒险》的推出，RARE与任天堂的独占协议也随之正式结束，现在其他主机的玩家也有机会尝试他们的游戏了。这款《完美黑暗ZERO》就是N64主机上著名第一人称射击游戏《完美黑暗》的续作。在本游戏中将扮演一位特别探员Joanna Dark，卷入一场与异形生物有关的冒险之中。制作者表示，借助XBOX360的强大机能，本游戏中的人物将由5000个以上的多边形构成，同屏多边形数将达到10至30万。而XBOX360的网络功能当然也是非常重要的一部分，本游戏将通过XBOX LIVE！支持50人以上的对战。从目前公布的图片和影像来看，本游戏的风格与前作相似。游戏的画面显示非常流畅，令人满意。希望在正式发售后能带给我们更大的惊喜！



↑人设还是和前作一样，具有很浓厚的美式漫画风格，不过当然要细腻很多。



←这种类似单兵喷气式飞行器的物体在实际游戏中不知如何操作。



失落的奥德赛

官方原名：LOST ODYSSEY

MISTWALKER	2006年预定	价格未定	记忆容量未定
网络角色扮演	DVD-ROM	游戏人数未定	审查中



日式RPG游戏的欠缺是XBOX未能成功打入亚洲市场的重要原因之一，微软这一次当然不会在XBOX360重蹈覆辙！而著名制作人坂口博信的加盟就是XBOX360一颗极具分量的砝码。除了前面已经介绍过的《蓝龙》之外，这一款《失落的奥德赛》也是坂口旗下的MISTWALKER公司为XBOX360开发的新形态网络RPG游戏，制作阵营同样十分强大。





↑本作由井上雄彦担任人设，重松清撰写剧本，音乐则与《蓝龙》一样是由植松伸夫担当。



黑暗角落

官方原名：DARK SECTOR

DIGITAL EXTREMES	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
第一人称射击	DVD-ROM	游戏人数未定	审查中

FPS是XBOX平台上的主力游戏类型，XBOX360也没有放弃这个传统。和其他众多FPS类游戏一样，《黑暗角落》采用的也是近未来的科幻故事背景。从目前公布的宣传片中我们可以看到，如同标题一样，本游戏的基调较为阴暗。游戏中对"装甲"的刻画比较注重，相信在实际操作中也会有所体现。制作方尚没有公布更多情报。



←本游戏的风格正如标题一样非常黑暗阴郁，未来气息也非常浓厚，机械是这个世界的主题。



电子游戏软件
GAME SOFTWARE
Vol.159　2005 / 12
半月刊　每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年　定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来 杨帆
联系地址：北京 61-66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010-64472184
邮购电话：010-64472177 64472180
广告部电话：010-64472920
广告联系人：佟晨
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印　　厂：北京乾沣印刷有限公司
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号
常年法律顾问：刘岩　北京康达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏



熊与KAKA的自白



电击收藏的游戏革命获得了很高的人气，同时也生产出了两个傻子，傻子甲：罗那德熊，和更傻的傻子乙：卡卡。

作为熊类的我，游戏方面的"造诣"大家恐怕是早有领教，对于前些日子还在编辑点评当中，与各位编辑达人共评游戏混世蒙事，实在是感到过意不去。现如今，小熊我终于决定重新做人，不再干这掺和事，以防误导广大玩友。这点评游戏的艰巨任务，还是交给真正的高人吧，据本人保守估计，点评少了我等两人，质量马上能弃小康。

本期游戏革命确实够有看头，估计大家现在看这个节目主要是看最终又是谁最倒霉，谁受惩罚吧!?没办法，凡事都得有个规矩，玩游戏也得定个章法才有意思，要把熟悉的游戏，玩出革命的新意，这样才好玩！

□文/罗那德熊

各位读者大家好，KA———KA特向大家报到，初来乍到一直到现在才有机会跟大家见面真是不好意思，可能是由于致力于影像部的视频编辑一职吧，所以很少在杂志上露面(笑)。不过，同样身处《电软》大家庭中，对于游戏的热情仍然是不输别人的，家中除了PS2，其他主机一应俱全，（不知道我这样的人，在广大玩家们眼里算不算"假铁杆、真伪非"呢，呵呵）所以也被风某人拉来做做游戏点评，本人当然是倍感荣幸啦！可能是由于《电击》的视频制作需要花费不少精力的缘故吧，最近自己再怎么努力，好像也不能超越那些专属攻略游戏的编辑们玩的精深啦，为了给广大玩家更好的指引，更好更专业的评点每个游戏，本人向大家宣布：游戏点评中的KAKA将退出一线，致力于《电击收藏》的制作，以让广大读者、玩家们能观看到更精彩、更权威的视频资料为己任，做好每一期的正职工作。当然啦，点评仍然会有新的同事，顶替位置，想必点评的游戏一定会比KAKA来得精彩透彻。

最近发现硬盘真是个好东西！^_^ 有天"老T"破门而入，疯狂为办公室的39001安装网卡和硬盘！唉！没想到，SF3.3安装以后打来还真是爽，Loading超短，几乎没有读盘，之后又试WE的中文版，王涛的解说真是超搞笑。

□文/KAKA



■最近很多事情都很莫名，极度莫名。
■更莫名的是最近两期手札连庄，OH YEAH！倍感荣幸。
■7：0显示出了绝对的实力和希望，这是花多少钱都买不来的。反正冠军杯门票已经到手，我有充分的理由来期待阿森纳的明年。
■莫名的事就是赶时髦，什么叫赶时髦，没事学人家弄了个波客，这就叫赶时髦。而弄了之后又什么都不写，让赶来看的人一头雾水，这就叫莫名吧……
■更加莫名的是"任天堂革命"，比起这种玩意来我还是更期待XBOX360。
■最近沉迷于VF4FT B.ver，虽然在街机厅里只有挨打的命，却乐此不疲。整天在街机厅里趴窝的自己，和出入国宾馆的成功人士一比，已然死了。



■这期的特稿内容是没有受到足够重视的出色游戏，借此机会一贯慵懒的我又翻出了很多经典老游戏来玩，结果却一发不可收拾，沉浸在了"地球之光2"、"光能战士"、"勇者募集中"、"凝望骑士"、"东京魔人学园"、"涂鸦大乱斗"等名不见经传的优秀游戏之中，虽然称得上"无名的经典"的作品很多，但限于篇幅，还是挑了给自己印象最深的两款写了一下，不过估计最近的时间都要献给"露锝强袭"了。
■最近翻出了买了之后一直没玩的"九龙妖魔学院记"，发现这款游戏的素质相当不错，而且虽然游戏方式比较特殊，但却比其他系列作品更加接近初代"东魔"的感觉，游戏节奏感也不错，喜欢冒险RPG的玩家应该尝试一下。
■虽然E3开展在即，但我的心却早已经飞跃5月，全神贯注地瞄准了7月份，简直是令人仿佛进入天堂般的7月呀！"人见人爱的块魂"、"樱大战V"、"第三次α"全都赶在了这段时间推出，不愧是暑假期间的豪华阵容呀！全心期待！



■最近小沛成了"国宾馆常客"，一个月的时间竟然两次受邀去了以前只能在电视新闻里才能看到的钓鱼台国宾馆！第一次小沛去的时候真的很激动，用随身的照相机拍回来四、五十张照片，带回来给其他小编们炫耀。第二次又准备拍照，结果一路上和同去参加新闻发布会的同行聊得太投入而忘记拍了……现在不知道还有没有第三次机会了……
■最近E3展开幕、小沛生日还有马上要喜迁新居，这三件喜事统统集中在了20号左右！小沛不知道应该沉浸在喜悦当中还是应该为忙碌叫苦。我就纳闷儿了！为什么好事不能一件一件地来，而非要一气让你爽个够呢？最后小沛总结出一个感受，太多的好事赶在一起，还不如也给我一个干脆一点的S法！（此话原出今年第9期北斗的编辑手札）



■晚上加班完毕后和顺道的唯夜一起打车回家，路过鼓楼时发现那块"飞月厨具"的牌子没了，遂以为该店易主了转头兴奋地跟叶子说"以后再也没人能用这件事拿我开涮了！"结果第二天早上一看，牌子不仅又挂上了而且位置还更加显眼。嗯，看来以后要继续和中华传统美食保持友好关系了……不过还是要对常去鼓楼的朋友声明一下，那家厨具店和月亮没有任何关系。
■本期我们特别赠送了小编形象贴纸。各位读者不妨充分调动创意，在对话框内添上有趣的对白并组合成全新的故事，然后寄回编辑部，具体所使用的贴纸张数不限。我们将从中选出最独特最妙趣横生的予以刊登，会有神秘奖品等待你哦，大家一定要踊跃参加！

CONTENTS





《电软》&《掌机迷》&《电击收藏》联合招聘

今夏起，《电软》&《掌机迷》将扩充编辑团队,欢迎各路高手精英加入我们的大家庭，只要你热爱电子游戏，并将游戏视为自己人生的最大爱好，欢迎你来应聘这份充满挑战性的工作。

加入《电软》、《掌机迷》的必要达成条件：
1、精通日语(达日语一级者优先)；2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很重要喔)；3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。
（有其他强项或能力者，请在应聘简历中注明。）

《电击收藏》要求：
喜爱视频制作，熟悉AE或相关视频音频处理软件者（可提供作品者优先）

如果你希望来到这里与我们一起奋斗,同时也满足上列条件,请将你的个人简历(请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够展示你在游戏方面水平的文章)发至以下地址:
地址：北京安外邮局75号信箱 电软招聘部
邮编：100011
Email：yp@vgame.cn
应聘咨询电话：010-64472187



封面主题：XBOX360公开

GAME INDEX

特报 SCOOP 业界震动！BANDAI、NAMCO即将合并！

本刊日本专讯　面对竞争愈加激烈的游戏业界，目前渐趋颓势的日本厂商都在寻求新的出路。而从前不久统计的各日本游戏制作厂商的资产状况来看，采取了合并战略的SEGA SAMMY和SQUARE ENIX分别位居第三、第四的位置，紧跟索尼、任天堂之后。今年11月，XBOX360将会拉开家用机的一个新纪元，而相关游戏的开发也将会投入更多的人力物力，并且投入的资金增长之后，市场风险也会相应加大，这对目前普遍经营状况不佳的日本游戏厂商来说只能寻找战略合作伙伴，一来可以提升自身实力以便在游戏开发中保证资金的投入，另外一旦有风险发生也可以有足够的负担能力。

近日BANDAI公司与NAMCO公司也终于走上了合作的道路，就在前不久他们召开的联合董事会上，两家公司正式宣布将在9月27日合并，并成立新的游戏公司"NAMCO BANDAI Holdings Inc"。新公司的董事会长将由高木九四郎先生担任（现任NAMCO董事副会长），高须武男先生（现任BANDAI社长）就任新公司社长。

新公司的注册资金为100亿日元，预计合并后公司在2006年4月营业额可达4600亿日元。在日本游戏界的地位将仅次于SEGA SAMMY。而两家公司将以交叉换股的方式进行合并，NAMCO每股可换新公司1股、BANDAI每股换新公司1.5股。



将出任新公司社长的BANDAI现任社长高须武男在记者会上表示，两家公司之所以会有合并计划，是起因2004年两家曾经合作开发PS2游戏"机动战士高达 一年战争"，当时启动代号"飞马计划"的合作案时，就发现两家公司的互补性非常高，而且几乎都没竞争重迭的压力，因此开始思考如果两家公司合并会不会产生更多机会。也就在这样的前提下，产生了NAMCO与BANDAI准备合作的契机，直到如今真正促成了两家公司的合并。



↑BANDAI和NAMCO的合并对业内的影响是加剧了竞争，而对于玩家来说最希望的就是看到集合了两家特色的游戏了，例如"高达对铁拳"……。

由于BANDAI是日本最大的玩具厂商，本身在动画、漫画、玩具领域有着极大的优势，因为BANDAI拥有众多动漫人物的肖像权，其一贯的战略就是活用旗下人气角色与品牌投入游戏市场。而NAMCO有着日本游戏界顶尖的技术与开发实力，能发挥游戏的企划和开发能力。其游戏开发方面的技术优势以及多年来的声望，使其同时包揽家用机、街机、主题乐园、连锁餐厅等多元化经营范围。以此看来，这两家公司的业务几乎没有冲突，而且都具有品牌优势，两者的结合可能会达成双赢的最佳局面。

在两家公司合并成立新公司"NAMCO BANDAI Holdings Inc"后，BANDAI与NAMCO这两个品牌还是会继续存在的，他们会各自成为新公司旗下的两个子公司，各自在不同的领域发挥原有优势。而新公司也将进行资源整合与人员重新分配，并分为以下五大事业体：Hobby玩具部门：负责各类玩具、模型产品的生产研发；宣传联系部门：整合新公司所有行销资源控管；娱乐游戏部门：负责所有游戏平台的游戏开发工作；影视部门：结合旗下的动画、漫画、电影、娱乐资源；关联事业部门：整合其它周边事业（如出版主题乐园、连锁餐厅）的经营。

目前NAMCO与BANDAI的股票都在日本证交所停止交易，静待两家公司处理好合并事宜后才会重新上市，今年6月两公司将就合并事宜召开股东大会，而在E3展上两家公司会首度展出合作的初步成果，留意本次E3的玩家应该会看出些端倪了吧。

附录资料1 BANDAI基本资料

公司名称	株式会社万代
英文名称	BANDAI.CO.LTD.
注册资金	242亿9200万日元（2004年3月）
从事人员	923名（2004年3月）
年营业额	1252亿1700万日元（约85亿人民币）
企业宗旨	千秋万代
企业目标	世界第一的创造感动企业
企业口号	创造·梦想
集团成员	35家公司（日本20家，海外15家）
年营业额	2449亿4900万日元（约170亿人民币）
事业内容	1、动画片制作；2、漫画故事企划；3、玩具（卡通玩具、糖果玩具、自动贩卖玩具、其它玩具）；4、游戏卡；5、电子游戏软件开发；6、游戏厅街机开发；7、万代频道；8、手机软件；9、文具；10、服装；11、促销品制作；12、电影制作

BANDAI

BANDAI大事记

1950年代	合金玩具生产（行业率先采用"品质保证"制度）
1960年代	第一个动漫衍生产品"铁臂阿童木"诞生
1970年代	TV卡通片"majinga-z"、"Candy Candy"关联产品畅销
1980年代	TV卡通片"GUNDUM"制作，关联产品有史以来的畅销；TV卡通片"kinniku-MAN"关联"自动贩卖机销售玩具"畅销；TV卡通片"圣斗士星矢"关联产品畅销；成立"动漫"、"电影"制作部门；在股市上市；"奥特漫专卖店"开业；开始销售"游戏卡"
1990年代	开始销售"糖果玩具"；TV卡通片"美少战队"关联产品在美国畅销；"电子宠物"有史以来的畅销；"超级优优球"畅销；TV卡通形象"团子三兄弟"关联产品畅销；担任"美国MATEL公司"的总代理
2000年代	开拓"IT事业"；开拓"中国事业"



附录资料2 NAMCO五十年历程

NAMCO的前身是中村制作所，其创办人是如今年过80的中村雅哉。目前中村雅哉依旧担任NAMCO集团所属各公司的高层经营管理职务，以及日本各娱乐与数字内容协会的名誉职位。

1955年，NAMCO在自由百货公司天台设置了两只一次收费5日元的电动木马产品起家，从创业之初便秉持着将技术融入服务业的精神，并将服务业导入智能、情绪、感性等要素，创造出更高的附加价值，故后续便将当时流行的“妖怪Q太郎(藤子不二雄原著)”以及迪士尼的卡通人物等角色引进游戏产品中。在1974年，NAMCO正式收购Atari日本分公司从而踏入电子游戏机的领域，并于1979年推出大受欢迎的《小蜜蜂》(Galaxian)，1980年更推出了轰动全球的《吃豆》(Pac Man)，自此 NAMCO 的游戏席卷全世界，产生了爆发性的成长。当时《小精灵》授权到美国后，最初两年内的年度营业额高达500亿日元，年度利润更高达100亿日元，甚至成为一种社会现象，包括美国新闻周刊、时代杂志等知名刊物都曾专刊报道。NAMCO并于1994年与SONY合作开发 PlayStation，推出包括《山脊赛车》、《铁拳》等游戏，成为销售超过1亿台的PS主机最有力的技术与软件支持厂商，PS主机今日的成就，NAMCO可说是功不可没。后续也不断于PS、DC、PS2以及NGC、XBOX等各硬件平台推出许多畅销游戏。除了游戏之外，也经营包括主题乐园与电影事业等娱乐产业。



中村雅哉当年阅读到荷兰历史学家Huizinga Johan所著的《Homo Ludens（会游戏的人）》中所阐述的“人类是为玩乐而生”这样的人生观后，对自己所从事的工作所具有的社会意义有所重新认识与体会，也因为这样的人生观，给了NAMCO的成员们信心与勇气，“人类是为玩乐而生”也成为NAMCO的首要经营理念。

中村雅哉在NAMCO五十周年的时候曾谈到了公司经营的成功经验。他说企业的发展全靠员工的能力，NAMCO想要的是有专才、富有创造性、渴望探究未知事物的潜力型员工，而并不一定是有高学历的庸才。他认为人的表现并不只是在考试中所呈现的学科分数而已，而是在于特别突出的独特才能。因此NAMCO的征才广告一向别具创意，包括像是“集合吧！有前科的人”、“成绩单上有很多得C也很好啊”、“大学8年级生所收到的录取通知书”等等征才标语，都一再说明NAMCO并不以成绩或学历来评断人才的立场，而这些征才广告也成功地招募到包括今日NAMCO重要干部与游戏制作的人才，也正是这个团队令NAMCO走过了辉煌的五十年。



特报 SCOOP 两不相让，新一代光盘标准再起纷争！

本刊讯　5月10日，据日本经济新闻的报道，下一代激光视盘标准BD与HD DVD两阵营的主导厂商SONY与东芝已达成初步协议，将以BD的盘片格式为基准来进行统一标准的制定。但是该报道马上遭到SONY与东芝的否认，东芝并于同日稍晚发表了加大HD DVD容量的3层化新技术，来对抗BD的大容量优势，也宣示了坚守HD DVD标准的立场。

为了适应高分辨率电视（HDTV）与各种新数字产品的需求，各厂商纷纷投入采用容量大幅提升的新一代蓝光光盘技术的研发，后续并形成了由SONY所主导的“Blu-ray Disc”以及由东芝所主导的“HD DVD”相互竞争的两种标准，并各自拉拢其余软硬件厂商的支持，使得下一代激光视盘的标准陷入分裂的局面。

由于标准不能统一，将会造成给软件的出版、流通、贩售增加额外负担，也容易造成消费者的观望而无法顺利打开新的市场，故各界都期盼双方能合并为统一标准。由于BD采用 1.1mm 盘片搭配0.1mm保护层的新设计，而HD DVD则是采用与现有DVD相同的双0.6mm盘片黏合设计，两者的盘片构造互不兼容，规格的统一势必牺牲某一方的基础设计，因此SONY与东芝对于相关协商都采取相当保守的态度，也都坚守各自的盘片构造，因而形成了僵局。

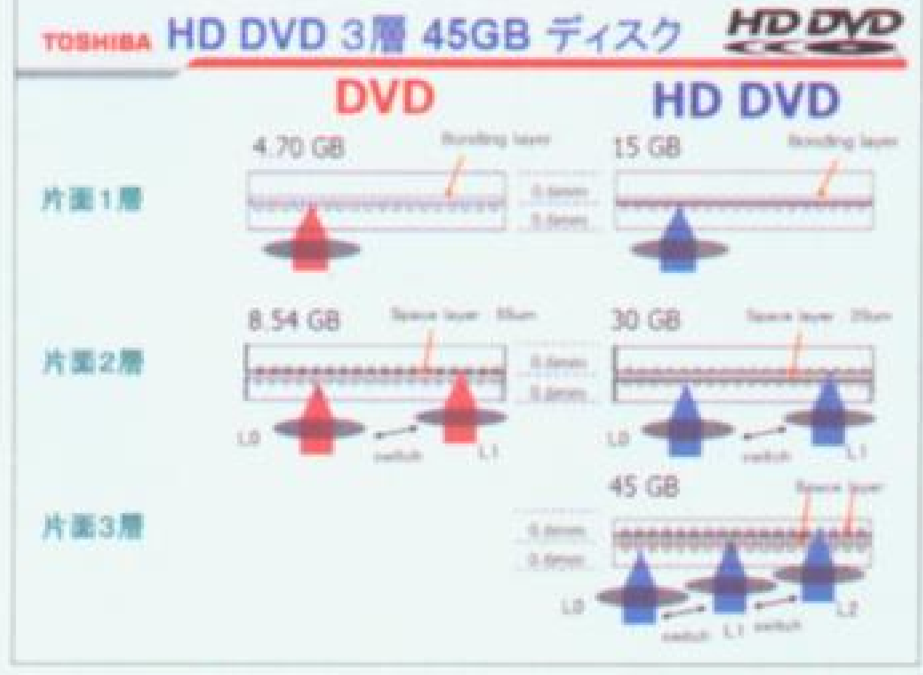


不过东芝方面目前表示双方确实在进行标准统一的协商，但现在完全没有作出任何决定。由于HD DVD采用与DVD相同的盘片构造，故在制造成本以及现有DVD生产线转移方面占有优势，但同时也造成盘片容量不如BD的结果。东芝为了弥补之间的差异，除了率先引入高压缩比的先进影像压缩技术H.264/AVC与VC-1之外，本次还发表了将只读格式的HD DVD记录层由原先的2层增加为3层的技术，将最大容量由30GB提升为45GB。

该技术目前已由Memory-Tech展开实际量产的验证工作，并预定向DVD规格制定组织“DVD 论坛（DVD Forum）”提案，目标是在今年内将规格正式定案。另外，东芝也发表了可兼容DVD与HD DVD两规格的双格式盘片，该盘片采用双面双层的构造，一面为双层DVD格式，另一面则为双层HD DVD的格式，播放时可依照播放机的支持能力，选择合适的格式播放。此双面双层的DVD / HD DVD双格式盘片，比起先前所发表的单面双层双格式盘片容量更大，更适合过渡期的一般影片出版需求。制造成本则比双层HD DVD高出约3～4成。根据好莱坞八大影业中强力支持HD DVD的华纳影业调查，有77%的消费者对此种双格式盘片感兴趣。

由于标准的制定牵扯到相当庞大的商机，为争取更多谈判筹码，两阵营在统一标准的协商进行中仍旧会积极的拉抬各自标准的声势，造成协商的障碍。而日经大篇幅的报道所造成的舆论倾斜，也招致东芝的反弹，让标准统一的进程增加了更多的不确定性。

对于先前也已表明将采用BD作为储存媒体的PS3主机来说，东芝恰好是PS3研发与制造的合作厂商，如双方能尽早达成协议，则PS3将有望成为新标准的强力推广者，故先前传闻指出SCE社长久多良木健曾与东芝数字媒体网络社长藤井美英曾就相关问题进行磋商，为BD与HD DVD统一一事，增加了部分的可能性。

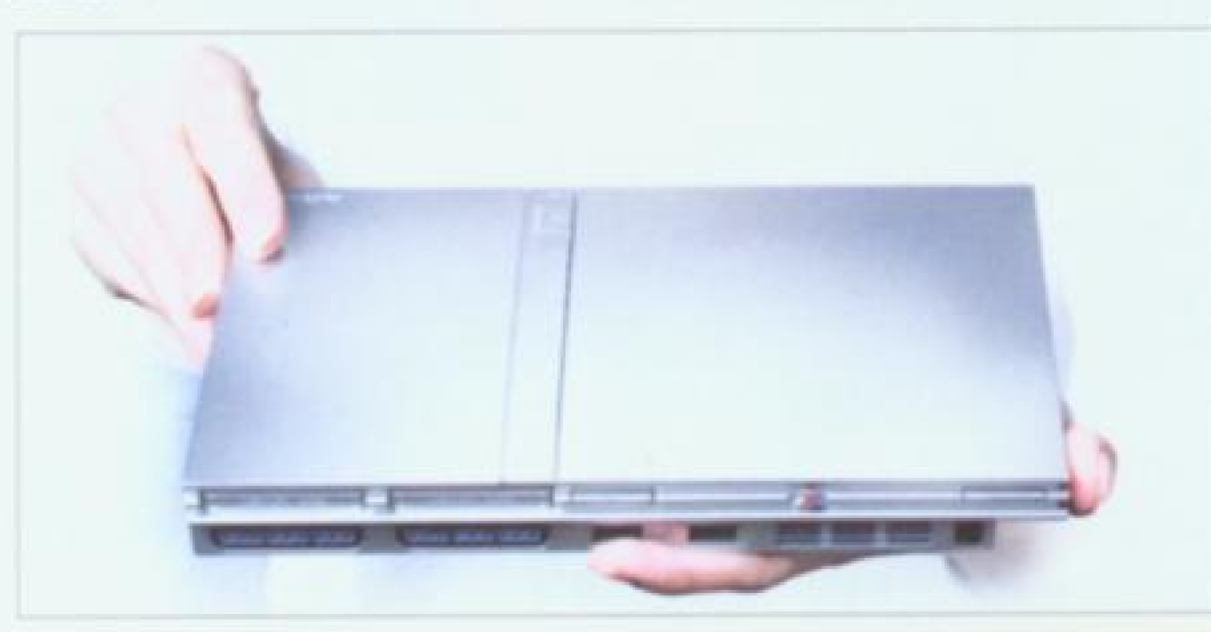


↑BD的大容量优势是HD DVD最大的威胁，而东芝现在研发出的三层压制技术依旧没能超过BD的50GB，可见索尼的技术力还是非常惊人的，不知道BD还会不会继续扩大容量。

硬件 HARDWARE 新款亮银色7万型PS2主机5月亮相欧洲

本刊讯　4月28日，SONY娱乐欧洲公司（SCEE）在英国伦敦所发布的官方新闻稿中宣布，将于5月13日在欧洲推出亮银色款式（Satin Silver）的7万型PlayStation 2主机；这款亮银色PS2主机将和现有的黑色薄型PS2主机同时在欧洲地区贩卖，建议售价为159欧元，在英国地区则为114.99英镑。

本次推出的主机型号为：SCPH-70003（英国）、SCPH-70004（欧洲）和SCPH-70008（俄罗斯）。SCEE同时还称，为了配合这款亮银色的新型PS2主机，也将会一并推出相同配色的一系列配件产品如：垂直放置支架（Vertical Stand）、记忆卡（Memory Card）、震动手柄（DUALSHOCK 2 Controller）以及DVD摇控器（DVD Remote Control）和EyeToy等产品。



一7万型PS2走的就是时尚路线，所以索尼自然会陆续推出不同配色的新主机，还好价格并没有因此而提高。





↑只换一种颜色就能让人眼睛为之一亮，我们不得不佩服索尼在时尚方面的造诣，以及捕捉玩家心理的能力。

一放在支架上的新款亮银色主机，简直就像一件艺术品被摆在博物馆的展示橱窗里，玩家们看看是不是很动心呢？





一梦幻的亮银色和成熟的黑色，索尼最是擅长引领时尚，现在PS2全球9千万台的销量，部分也是得益于索尼的这套手段。

专门对应配件			
亮银色垂直放置支架	售价12.99欧元	英国地区6.99英镑	5月13日上市
亮银色8MB记忆卡	售价29.99欧元	英国地区19.99英镑	已上市
亮银色震动手柄	售价29.99欧元	英国地区19.99英镑	已上市
亮银色DVD遥控器	售价19.99欧元	英国地区12.99英镑	已上市



微软联手韩国三星推广HDTV 家用机即将进入高画质时代

本刊美国专讯　日前，微软在其官方新闻稿中表示，他们将与韩国三星电子结成战略联盟，共同推广高画质电视HDTV的发展，而两家公司的首个合作项目，就是在今年E3展上采用三星的高画质电视当作XBOX360的游戏展示使用。



在当初微软对次世代主机的规划中，XBOX360就是要以高画质电视HDTV为最基本要求，今后XBOX360游戏将全面支持HDTV，甚至微软之前曾表示要求今年E3展所有加盟的游戏厂商，在展示XBOX360游戏时务必全部使用HDTV，以达到最佳的表现效果。销售点也将全面采用这款液晶电视用于展示。如此一来，预计在全球用于展示的高画质电视将会超过25000台。微软希望通过与三星的战略联盟加速高画质电视的普及，这样才能充分展现XBOX360的惊人视觉效果。



世嘉即将发布最新街机基板 NAOMI3可能于本月闪亮登场

本刊日本专讯　据日本方面的消息称，SEGA将在5月26日举办的“Sega Private Show”游戏展会上发表最新的NAOMI3街机基板，不过到目前为止世嘉方面还没有对这则传闻的真实性给予任何答复。

SEGA从上世纪80年代开始就一直致力于街机基板和游戏的开发，从早期的System-16等2D导向的街机基板，到带领游戏迈向3D世代的Model基板，以至于可以与DC互换基板的“NAOMI”和更为强化的“NAOMI2”基板等，每一个街机基板的推出都代表SEGA技术力的进化。

2003年，SEGA与Sammy合并后一直没有新基板的开发计划，目前有传言称SEGA即将在5月26日公布的最新街机基板会是以最新PoowerVR绘图芯片技术所开发的新基板，目前业内普遍的猜测就是“NAOMI3”基板，而最终的结果就要等到5月26日再揭晓了。



日本公布游戏公司资产排行 昔日三大硬件厂商位居榜首

本刊讯　5月4日，日本JASDAQ公布了一份最新统计的日本游戏制作商总资产排行榜，有趣的是，位居前三位的正是当年三个在家用机硬件领域针锋相对的厂商。

目前有越来越多的日本游戏制作商采取战略资源合并，这似乎暗示着未来日本游戏业的竞争将更加残酷，所以才要采取合并战略以增强自身的实力。SEGA和SAMMY这次正是由于合并后的整体资产提高所以才位居第三，而业界巨头索尼当然稳坐第一，老牌的任天堂占据第二。不过这三个厂商的资产总额相差还是非常悬殊的，几乎都是成倍递增。

另外CAPCOM、TECMO和NAMCO等大牌游戏制作商虽然榜上有名，但明显可以看出他们与前几位厂商之间的差距，不知道继NAMCO之后还会有谁会加入合并的狂潮当中。

厂商	资产总额(亿日元)	职员人数(世界)	平均年龄	平均年薪(万日元)
索尼	39290	39290	38.8	921
任天堂	16858	3018	36.3	838
SEGA SAMMY	8601	1789	35.3	596
SQUARE ENIX	3918	1501	32.0	590
KONAMI	3692	5862	32.4	581
BANDAI	3308	1515	35.6	669
光荣	2144	915	33.7	577
NAMCO	1686	3982	34.9	630
角川书店	1012	1393	41.3	1038
CAPCOM	642	1194	32.9	572
TAITO	592	1140	38.2	596
TAKARA	435	1612	36.6	646
TECMO	311	418	30.4	524
BANPRESTO	201	396	32.9	600
HUDSON	142	558	32.8	525
FALCOM	99	50	29.1	457
ATLUS	93	334	32.7	513

特报 SCOOP 欧美游戏公司公布上季度业绩 全球游戏工作室收入排行出台

本刊讯　2005年1月1日到3月31日是欧美各大公司进行财务结算的一个季度，而大部分公司将这段时间作为2004财年的最后一个财季。日前包括法国育碧、美国EA等4家游戏厂商分别公开了各自在这一季度的业绩状况。从他们所公布的资料显示，在上一个财政季度这4家厂商都有着不错的成绩，他们的经营情况与日本的厂商明显拉开了一定的差距。

Ubi Soft



由于《分裂细胞 混沌理论》和《战火兄弟连》的大卖，使得育碧在上一季度取得了骄人的成绩，其中《分裂细胞 混沌理论》一周间就卖了250万套，《战火兄弟连》也卖出了170万套，创下2亿7千8百万美元的销售额，而上个财年的总营业额也达到6亿7千6百万美元，较前年成增长了8%左右。此外先前推出的《幽灵行动》和《波斯王子2》也分别有着280万套和300万套的惊人销量，这些大作的热卖使得育碧在上季度销售额超过去年同期20%。

EA



EA于5月4日宣布，EA全年度的销售额突破了30亿美元，达到31.39亿，比起前年的29.57亿美元增加了6%。但是EA上一季度的收益为5.53亿美元，比前年同一季减少8%。截至2005年3月31日，EA这一财年的收益达到了5.04亿美元，比前年减少了7000万美元，而第四季度的收益仅为800万美元。因此，虽然全年销售额突破新高，但是EA的股价并未因此攀升，反而继续下跌了8%，以每股52.9美元收盘。

Activision

ACTIVISION®

正是由于《蜘蛛侠2》和《DOOM3》大获成功，Activision公司上一财年的收益比起前一年增长了78%。截至2005年3月31日，Activision创下了营业额14.06亿美元的历史纪录，比起前一年增长了48%，而净收入则达到1.39亿美元，上年同期为7770万美元。今年Activision更是计划推出许多大作，包括《雷神之锤4》和《X战警》系列等，估计今年Activision的势头还有望一路走高。

THQ



同样截至2005年3月31日，THQ的年度总销售额达到7.57亿美元，比起前一年同期的6.4亿美元，增长了18%。全年度的总收益则为6280万美元，比前年大幅增加了75%。THQ预计今年的业绩仍将维持在7.5亿美元左右。THQ在上一个季度的表现也相当不错，营业额为1.72亿美元，比前年同季增加了40%。公司业绩大幅增长的因素是THQ在去年至少发行了6款销量过百万套的游戏软件。

第一届Develop 100前10大排名

英国杂志《Develop Magazine》的出版商Intent Media于日前公布了第一届举办的"Develop 100"游戏开发工作室收入排行榜。加入本次排行的共有100个游戏工作室，由于数量庞大下面只列出进入前十的名单，从中可以看出欧美厂商占据了绝对多数，而日本厂商仅占两席。其中EA加拿大工作室以及Rockstar North这两个游戏工作室的收入遥遥领先，第二名与第三名的差距就足有两倍，而且隶属EA的工作室中竟有三家杀入前十行列。

名次	游戏工作室	所属公司	2004年收入金额
1	EA Canada	EA	93,513,089英镑
2	Rockstar North	Take Two	71,067,230英镑
3	Maxis	EA	31,907,533英镑
4	EA Redwood Shores	EA	30,600,306英镑
5	Ubisoft Montreal	Ubisoft	22,930,009英镑
6	London Studios	SCEE	22,914,433英镑
7	KCE Tokyo	KONAMI	22,127,973英镑
8	Sonic Team	SEGA	20,762,935英镑
9	Codemasters	Codemasters	19,153,610英镑
10	EA LA	EA	18,934,945英镑

新闻短波



●继《Forza赛车》在香港举办的首发活动之后，微软又推出了欧版《Forza赛车》的游戏同捆主机套装，其中包括标准黑色XBOX主机和《Forza赛车》游戏一套，该套装与游戏同步上市，售价为169欧元。

●日前，PSP掌机破解黑客组织向外透露，PSP的破解计划取得了进一步的突破，他们已经成功把《山脊赛车》等三款游戏的数据完全提取出来，然后通过把游戏数据复制到索尼记忆棒中，再利用类似直读芯片的方式引导PSP执行记忆棒中的游戏，不过目前一张UMD的容量为1.8G，而2G的记忆棒的售价约为5千多人民币，看来盗版PSP的实际可操作性还是几乎等于零。





●由SQUARE ENIX制作的搞笑风格RPG《半熟英雄4》，现公布了独特风格包装的限定版"半熟银河便当"。这款限定包装采用了如同便当般的外盒包装，连里面装的游戏软件以及游戏原声CD的封面，都是印刷成三明治跟便当的图样，还附赠了餐巾、塑料的叉子和汤勺，以及一个便当盒，非常有趣。游戏原声CD为两片装，其中完整收录了43首游戏配乐和主题歌。《半熟英雄4》预定5月26日发售，一般版定价7140日元（含税），限定版"半熟银河便当"定价9240日元（含税）。

●据美国方面的消息，由《寂静岭》所改编的电影已于近日在加拿大多伦多正式开拍。其中在《指环王》中饰演波罗莫的英国男演员Sean Bean将扮演女主角Rose的丈夫。据说这部电影版《寂静岭》将于明年在美国地区上映。另有消息称，Davis Films电影公司稍后也将会和CAPCOM合作拍摄电影版《鬼武者》。



●Sega Logistics Service日前宣布，继先前推出的SEGA SATURN标准控制器造型的PS2手柄之后，将与CAPCOM合作推出以《恶魔战士合集》为主题的限量版手柄。本次的恶魔战士版手柄还将附赠18枚游戏角色卡片以及可以贴在手柄上的贴纸。该手柄预定与游戏同步于5月19日发售，定价3129日元。



●板垣伴信在近日接受媒体采访时表示，Ninja Team现在还在开发两款以上对应XBOX主机的游戏，其中一个就是《忍者外传》最新资料片的完全版，该作会在E3展上正式公布。至于在04年TGS上发表的《DEAD OR ALIVE code：Cronus》将不会在目前的XBOX上登场，其详细的情况同样会在E3上公布。





●日前在网上流传出两张有关"NGC掌机"的图片，该掌机使用GameCube专用的mini-DVD作为游戏载体，键位也与GameCube的一样，同时机身外侧有着一系列播放按键，看起来应该能够支持播放音乐或影像文件。但就目前的情况来看，这两张图片应该是玩家自制的假想图，因为首先现在任天堂才推出NDS不久，另外现在他们的精力基本集中在次世代主机上，同时，控制面板上的摇杆高度也不适合折叠。



NAMCO《城市领域》制作人独家访谈

本刊讯　最近NAMCO公布了一款以城市乱斗为题材的游戏，这款名为《城市领域》(Urban Reign)的游戏在同类型作品中可以说是达到了巅峰的状态，仅玩家可以选择的角色就达到了60名！这次我们有幸以书面形式采访到了这款游戏的制作人本山博文(Hirofumi Motoyama)，就让我们通过下面的访谈，一起来了解一下这款游戏的部分内容吧。

记者■《城市领域》看起来非常特别，这款游戏是基于什么样的想法下创作出来的？您个人给这款游戏定位是什么类型的作品？

本山博文■“城市领域”意在游戏中展现那种真实的城市街头格斗的感觉，本作是NAMCO在格斗搏击类型游戏方面的第三款作品，我们会以NAMCO的品牌品质为广大玩家献上最好的游戏品质。

记者■比较于传统的格斗游戏，《城市领域》显然更接近于真实的打斗，也更加的暴力，这款游戏要突出的乐趣在哪里？您认为今后的格斗游戏是否会脱离传统的对战方式？

本山博文■游戏中当然会有许多的乐趣。比如“团队进击动作系统”和“双重打击动作系统”就是两个很大的亮点，除此之外，游戏中富有特色和创意的动作系统还有很多，它们使作品充满了趣味和活力，真的很值得期待哦。而谈及未来的动作游戏的前进方向的话，我当然是希望“城市领域”可以引导这一类型游戏的发展趋势。

记者■从游戏的设定上看，风格上更加偏重于西方口味，而对于日本和亚洲市场，开发组是否认为本作也会得到玩家的认同和接受？

本山博文■“城市领域”实际上综合了东西方的风格，我们的目的是希望表达出在东西方不同的文化背景下那些交融和共通之处。其实目前来说，我们还没有充分地展现出所有事物，我希望游戏可以被全世界的玩家们广泛接受。

记者■您个人最喜欢玩什么游戏？您在制作《城市领域》时是否也会多少趋向于自己的爱好？

本山博文■我最喜欢的当然是动作类游戏，最近的生化危机4给我留下了极深刻的印象。现在的我正在玩DS上的任天狗，不过“城市领域”中并没有狗哦。

记者■《城市领域》在游戏中将会如何表现多人协作同时游戏的画面？四人合作的时候会采取什么样的游戏视点？分屏还是类似于《SPIKE OUT》那类方式？开发组是如何处理多玩家合作时的视点的？

本山博文■我们在这部作品里不会采用分屏，对于四名人物来说，他们可以同时以全屏的方式在同一画面内行动。我觉得这是多人合作时最令人舒服的处理方式。

↑城市领域的制作主创本山博文。

记者■《城市领域》都有哪些游戏模式？是否每个主人公都有一个独立的故事？而多人协力是否会成为专门的模式出现？

本山博文■在单人游戏模式下，还设有“故事”和“自由”两个子模式；此外多人模式中也会专门设置一些独特的游戏规则，不过抱歉我目前还不便透露太多细节。

记者■游戏中可以选择操作的人物会有多少？每个人是否会有自己的功夫流派或格斗技巧？能够透露一下都有哪些？

本山博文■游戏中大约会有60名左右可供选用的人物，他们都有专属于自己的特色格斗风格和技巧，你可以通过角色选择画面清楚地了解到他们的特点。

记者■格斗中可以使用道具例如刀子、棍棒，那么场景中的可见物体是否也可以挪动使用？

本山博文■是的，《城市领域》中将会有丰富多彩的武器种类，这其中也包括有中国的宝剑哦，由此再想想其它的武器道具——真的很值得期待。

记者■游戏中的地形会有多广阔？是否也会引入有利地形的概念？

本山博文■实在抱歉，关于这些我目前还不便透露。

记者■在场景中我们看到了中国“昆仑菜馆”，那么游戏中是否会加入中国人的角色？

本山博文■大家目前应该已经了解到游戏中会有一名美丽的中国女子，不过要问具体有几个吗……现在还不好说……不过总之，请期待吧！我们当然不想令中国玩家失望。

记者■对这款游戏我们十分期待，开发组对这款游戏的目标是什么？有怎样的期望值？

本山博文■我们当然希望这款游戏可以被尽可能多的玩家所接受，我们会投入自身最大限度的热情和精力来制作的。

记者■《城市领域》会推出其他平台的版本吗？例如XBOX360。

本山博文■不，本作是PS2的独占作品。

记者■NAMCO和BANDAI在合并之后对于目前的游戏开发会带来什么影响或帮助？

本山博文■我认为这个合并举措会给我们带来更好和更适宜的环境和氛围。而在今后我们必然会集合原来两家公司的特长，为广大玩家奉献上更多更好的游戏。希望大家继续支持！







日本游戏厂商陷入合并狂潮 TAKARA与TOMY有望合并

本刊讯　继NAMCO与BANDAI决定在今年合并之后，另外两家日本游戏公司TAKARA和TOMY也在日前对外宣布有可能合并为一家公司，而他们目前正在商讨双方进行整合的一些相关事项。

据称，这两家公司的整合模式与NAMCO、BANDAI采取的模式一样，将会在秋季成立全新的控股公司，做经营层面上的统合。就在大约1个月之前，KONAMI取消了所有对TAKARA的资金援助，并将其所持有的22.2%股份全数卖给另一家Index公司，因此预计会于秋天设立的控股公司中，Index也将会是出资的股东之一。对于双方合并一事，TAKARA方面表示，现在两家公司的确正在针对合并进行相关的协商会议，但一切都还没有最后决定。同时TOMY方面也称，现在两家公司都有合并方面的意向，但是最终是否能够成功，还要看两家公司谈判的具体进程状况。



↑上图中左边是indexweb会长落合正美，中间是TOMY会长富山干太郎，右边的则是TAKARA会长佐藤庆太。现在，众多的日本游戏厂商纷纷把合并作为今后的战略经营手段，看来游戏界大的趋势已经成型了。

国内游戏新闻报道
NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国
E3前期，人们的目光都集中在了这个盛大的展会身上，就连国内似乎也受到了这股风潮的影响而变得比较安静。不过在电影方面，《头文字D》似乎要在暑期掀起动漫影片的狂潮，而热血狂潮的宣传活动也别出心裁。但是平时新闻较多的台湾省也只不过有《任天狗》的体验会而已。



众星云集头文字D，寰亚联手电软共作宣传

本刊讯　由寰亚电影有限公司耗资1200万美元打造，根据日本大人气动漫作品《头文字D》改编的同名电影，即将于6月23日在全国上映。在动漫原作拥有极高人气的基础上，周杰伦、铃木杏、陈冠希等一批亚洲当红巨星的联袂加盟，使得本片无疑将成为今年国内暑假档期最为炙手可热的影片之一。

作为当今日本最具人气的动漫作品之一，《头文字D》同样在游戏领域取得了极高的成就。由世嘉公司推出的街机和家用机版同名作品，将原作中梦幻般的驾驶传说，活生生地搬到了大众面前，使得所有爱好者都可以从游戏的呼啸声中，亲身体验赛车生活"全国（日本）"制霸的梦想。



由于电影《头文字D》源于游戏和动漫的制作背景，因此制片方非常重视国内游戏玩家和动漫爱好者对本片的认知程度。为了更加深入地在全国范围内推广电影《头文字D》，所以寰亚电影有限公司决定与相关领域的权威媒体共同协作，一起将电影《头文字D》的精彩魅力更为深入地展现出来。

作为全国号召力最强，资历最深，最具权威性的电视游戏平面媒体，《电子游戏软件》与环亚电影有限公司经过多次洽谈协商，终于达成了战略合作关系。本刊将作为电影《头文字D》惟一的官方指定平面媒体，协助寰亚共同报道影片台前幕后的各种消息。从本期开始，本刊将连续三期为您报道有关本片的相关咨询，包括主演周杰伦等人在片场的情况等。同时，本期《电击收藏》就将为您奉上有关电影《头文字D》的拍摄花絮，内容精彩，不容错过。





台湾省迎来任天狗游戏体验会
四款新配色NDS掌机同台展出

本刊讯　台湾任天堂总代理博优公司，于4月30日和5月1日两天在台北市东区忠孝东路SOGO百货前的广场上，举办了《任天狗》的游戏体验会，同时还一并展出了四款新配色的NDS主机。



《任天狗》自4月21日发售以来，其热销势头有增无减。博优本次举办的游戏体验会之所以设在露天的广场，就是为了要让玩家以外的人，也能一同领略这款虚拟宠物游戏的魅力，同时也算是再次为NDS做了宣传。而结果也正如他们事先预料的那样，在展示的两天里，本来就是人群最密集的SOGO百货广场前变得更加热闹了。



一在街头举办这样的展示会绝对是最有观众缘的，现场气氛的热烈程度出人意料。

在本次的体验会中，博优专门设置了大型的电视墙，用来持续播放《任天狗》的游戏宣传影片。现场还有20名身着NDS制服的Show Girl，她们携带着NDS主机在现场指导参观者进行试玩。

NDS自去年12月在台湾省上市至今，已卖出将近19000台，而《任天狗》在上市短短10天内就卖出4000套以上，在台湾省平均每5个NDS玩家就有1名购买了《任天狗》这款游戏，这对于完全原创的新作来说，是非常优异的成绩。趁着这次的试玩会，博优也顺便展出了已经于5月上旬正式推出的新款石墨黑（Graphite Black）和纯白色（Pure White）NDS主机，以及即将推出的玉石蓝（Turquoise Blue）和糖果粉（Candy Pink）一共四款。



国内网游首次打造星光大道
热血江湖上演网络音乐盛会

本刊讯　2005年4月19日，国内首场由百位明星助阵的网络游戏《热血江湖》公映式在京揭开序幕，由著名导演顾长卫"策划"，陆毅领衔主演的音乐剧《热血江湖》同时上演。在此次公映式中，代表当前时尚流行文化的名模、歌手、导演、主持人等各类人物将一一踏上星光大道，其中最让观众惊喜的是著名主持人李霞，著名歌手杨坤、汪峰，网络歌手庞龙、唐磊，以及著名组合水木年华等还客串了一把《热血江湖》音乐剧。

《热血江湖》由韩国著名漫画改编制作而成，目前，《热血江湖》已经在韩国挫败《魔兽》稳居网络游戏前列。网络游戏《热血江湖》不失原著风格以幽默致胜，游戏内容设置及故事情节都极具诙谐、滑稽，完美实现了幽默武侠风格。早在国内网游论坛时期，众多玩家就对这款Q版网络游戏充满了期待，从3月8日国内进行《热血江湖》内测以来，更是引爆了媒体和众多网络游戏玩家的共同关注。

据引进《热血江湖》的一起玩游戏网（17Game）负责人介绍，此次精心策划的公映式主要也是要为公众带来一种视觉和听觉的盛宴，通过现场明星艺人的演艺，将音乐、表演、文化等元素植入到网络游戏的营销中来，撬动渐渐消失的游戏文化、游戏的人文关怀，将".com后行为艺术"作为网络游戏新的概念主题，来吸引玩家的关注，开启网络游戏营销的一个新天窗。









←↑网游的宣传策略越来越别出心裁了，如今借助明星的力量也许真的会成为关注的焦点。

统计时间：4月29日－5月12日

中国电玩榜

2005年第12期

本期截至统计日期共收到有效选票1469张

CHINA TOP GAMES

THE MOST WANTED GAMES
近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 4月29日－5月12日

在经历了3代的低谷之后，这次的金发主人公“灰烬的苍鬼”能否再次重振鬼武者系列的辉煌？

1位 最终幻想12

上期 1

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2005年底 ■价格未定



计票：876

本作在大地图上的遇敌战斗不再像以往的作品那样会有画面切换，而是直接在大地图上展开战斗，战斗中双方的站位也不是以前那样单纯的“你一边，我一边”。

2位 新・鬼武者 梦之黎明

NEW

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



计票：831

这次的剧情发生在前作鬼武者3的16年之后，也就是1598年，由于红色妖星的突然现世，使得日本国内再次陷入一片混乱，丰臣秀吉也因此而性情大变。

3位 第三次超级机器人大战α

上期 3

PS2 ■BANPRESTO ■模拟战略 ■2005.7.14 ■8379日元



计票：774

最近官方网站首度公布了游戏的宣传动画，另外据称这次的片头游戏动画也将会是历代作品中时间最长、画品质最高、同时也是内容最丰富的一次。

4位 王国之心2

上期 5

PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



计票：658

官方终于再次公布了大批游戏图片，但游戏系统方面的消息仍未有公布。

5位 格兰蒂亚3

上期 2

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2005.8.4 ■7980日元





计票：621

游戏发售日以及价格都已经确定，而且这次会采用两张DVD。

6位 悠远传说

上期 3

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005年内 ■价格未定



计票：598

由于本作的舞台是在不断移动的船上，所以这次的方向系统也有所变化。

7位 樱花大战V 永别吾爱

NEW

PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2005.7.7 ■8190日元



计票：537

游戏舞台发生在纽约，主角大河新次郎，是系列主角大神一郎的侄子。

8位 灵魂能力3

上期 8

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.1 ■价格未定



计票：503

本作已经确定将不会加入网络对战系统，而是侧重挖掘PS2的潜能。

9位 半熟英雄4・7人的半熟英雄

NEW

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2005.5.26 ■7140日元



计票：449

购买限定版还可获得“半熟银河便当”，便当设计的非常有创意。

10位 梦幻之星・宇宙

上期 9

PS2 ■SEGA ■网络动作角色扮演 ■2006年2月 ■价格未定





计票：385

本作发生在Gran太阳系，由三颗拥有各自文明的行星构成，并且战乱不断。

11位 杀手7

上期 11

PS2 ■CAPCOM ■动作解谜冒险 ■2005.6.9 ■7140日元



计票：327

12位 零 －刺青之声－

上期 9

PS2 ■TECMO ■动作冒险解谜 ■2005.7.28 ■价格未定



计票：301

13位 波斯王子3

NEW

PS2 ■育碧 ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定 新上榜

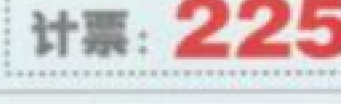


计票：244

14位 NAMCO×CAPCOM

上期 13

PS2 ■NAMCO ■模拟战略 ■2005.5.26 ■7140日元



计票：225

15位 恶魔城

上期 10

NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.9.26 ■价格未定



计票：186

鬼武者最新作刚公布就受到了相当多读者的期待，前作3可以说是叫好不叫座，从排行榜名次来看，大家对新鬼武者的期待度还是很高的。樱大战系列的最新作也登上了排行榜，不过这次的主角变成了大神一郎的其侄子，男主角年龄的下降可能会丢失系列青春向上同时又不失成熟气息的感觉。

本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

这期我们说说最近的美国游戏市场，据权威部门NPD统计，最近美国游戏软件销售额达到5.44亿美元；与之前3.93亿美元的销量相比，增长了将近百分之三十八。出现这一现象的原因主要是GT4的热销以及PSP在北美的正式发售。此外据分析，在游戏硬件销量方面，上涨的五十二个百分点中有绝大部分是PSP的功劳，看来索尼的掌机新贵在欧美走势非常不错。倒是任天堂的NDS，虽然是先发售的美版主机，但如今要不是近期发售了人气游戏任天狗，可能其在日本的销量仍然会被PSP牢牢压制住，但在美国，发售仅一个月的PSP就获得62万份的佳绩，而NDS今年内迄今为止才在美国卖出42.8万份，的确让人为任天堂担心。

近期玩家玩的最多的游戏
最流行TOP15
THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作游戏	2005.2.24	7140日元	计票：874
2位	上期 4	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	计票：803
3位	上期 5	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE · ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	计票：667
4位	上期 4	PS2	胜利十一人·在线革命	KONAMI	体育游戏	2005.3.3	7329日元	计票：651
5位	上期 3	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	计票：601
6位	上期 6	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	计票：577
7位	上期 7	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	模拟战略	2005.2.3	4800日元	计票：513
8位	上期 9	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	KONAMI	体育游戏	2004.8.5	7140日元	计票：481
9位	上期 13	PS2	GT赛车4	SCEI	赛车游戏	2004.12.28	7140日元	计票：429
10位	上期 10	GBA	真三国无双A	光荣	动作冒险	2005.3.24	4800日元	计票：409
11位	上期 8	PS2	龙珠Z3	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	7140日元	计票：385
12位	上期 12	PS2	复活传说	NAMCO	角色扮演	2004.12.16	7140日元	计票：342
13位	NEW	PS2	浪漫沙加 吟游诗歌	SQUARE · ENIX	角色扮演	2005.4.21	7140日元	计票：281
14位	上期 14	PS2	光明力量NEO	SEGA	动作角色扮演	2005.3.24	7140日元	计票：254
15位	上期 15	GBA	洛克人ZERO4	CAPCOM	动作冒险	2005.4.21	4990日元	计票：176

本期新上榜的游戏只有移植自超任上的RPG名作"浪漫沙加"，虽然这次没有什么新增要素，不过由于近期RPG大作比较少，加之原作的名气，自然能够吸引到不少我国玩家。龙珠Z3退出到前十名之外，而就在前不久，BANDAI宣布了龙珠Z系列的最新作将于今年秋季推出，看来龙珠热潮还会持续不少时间。NDS游戏任天狗虽然非常受欢迎，但因为我国拥有NDS的玩家毕竟还是少数，故而没能上榜，真是可惜了。

日本硬件双周销量统计

机种	PS2	XB	GC	PSP	NDS	SP	GBA
销量	64289	428	11813	62575	119068	21562	827

由于"任天狗"的发售，这次的日本硬件销量市场是NDS大放异彩的一次。宠物养成类游戏中这两年来并没有多少吸引人的作品出现，任天狗凭借杰出的创意、真实可爱的画面以及NDS触摸屏独有的优势吸引了相当多玩家的眼球，相信今后一段时间内，NDS都会凭借任天狗的大人气维持其硬件销量的大幅增长。

本期统计时间：2005.4.11－2005.4.28

美国家用机游戏月间排行榜
AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 3月1日－3月31日

自发售以来就一直长居欧美游戏排行榜不动的"横行霸道·圣安德列斯"终于在本期下榜，赛车游戏大作GT4仍然稳坐第一名，据统计，截止今年4月初，GT4的全球销量已经突破625万份！星战共和国突击队也取得了第五名的成绩，而随着电影版前传3上映日期的临近，同名游戏"西斯的复仇"肯定也会大火一把。

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	GT赛车4	SCEA	2005.2.22	赛车游戏	49.99美元
2位	PS2	MVP BASEBALL 2005	EA	2005.2.22	体育游戏	29.99美元
3位	PS2	拳击之夜2	EA	2005.3.1	体育游戏	49.99美元
4位	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	2005.3.1	动作冒险	49.99美元
5位	XB	星球大战：共和国突击队	LUCASARTS	2005.3.1	第一人称射击	49.99美元
6位	PS2	战神	SCEA	2005.3.22	动作冒险	49.99美元
7位	XB	拳击之夜2	EA	2005.3.1	体育游戏	49.99美元
8位	PS2	美国职棒联盟2K5	TAKE 2 INTERACTIVE	2005.3.1	体育游戏	49.99美元
9位	PS2	兄弟连·进军30高地	育碧	2005.3.18	动作射击	39.99美元
10位	XB	MVP BASEBALL 2005	EA	2005.2.22	体育游戏	29.99美元

日本家用机软件两周销售排行榜
JAPANESE GAME SALES RANKING 4月11日－4月24日

PS2上的复刻版"浪漫沙加 吟游诗人"以20万份左右的销量荣登本期销量榜的首位，虽然这个成绩与当初超任原版最终接近百万份的销量相比还有很大差距，但此销量也已经很不错了。而首度三维化的战略游戏巅峰作品火纹最新作苍炎的轨迹也超过了10万份，相信这个销量起码还不至于让任天堂失望。

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	浪漫沙加·吟游之歌	SQUARE · ENIX	角色扮演	2005.4.21	7140日元	219073
2位	NDS	任天狗	任天堂	宠物培养	2005.4.21	4800日元	182744
3位	PS2	天外魔境Ⅲ NAMIDA	HUDSON	角色扮演	2005.4.14	7800日元	108926
4位	GC	火炎纹章·苍炎之轨迹	任天堂	模拟战略	2005.4.20	6800日元	103094
5位	NDS	火影忍者－最强忍者大集结3	TOMY	动作游戏	2005.4.21	5040日元	85037
6位	PS2	机动战士高达·一年战争	BANDAI	动作游戏	2005.4.7	7140日元	76127
7位	PS2	职业棒球SPIRITS2	KONAMI	体育竞技	2005.4.7	7140日元	44291
8位	GBA	洛克人ZERO4	CAPCOM	动作游戏	2005.4.21	4990日元	38353
9位	PS2	首都高Battle	元气	模拟赛车	2005.4.21	5040日元	29768
10位	PS2	铁拳5	NAMCO	对战游戏	2005.3.31	7140日元	28465





《王国之心2》从最初发表到现在已经过去两年了，虽然期间有GBA版的《记忆之链》发售，不过毕竟只是一个外传，怎么能满足fans们的期待呢！现在快来看看正统续作的新消息吧！

PS2	本刊译名：王国之心2			
	SQUARE-ENIX	2005年冬	价格未定	记忆容量未定
角色扮演	DVD-ROM	日版	游戏人数未定	全年龄

《王国之心》的世界设定总让人想起我国著名童话作家郑渊洁的作品《魔方大厦》（笑），主角都是在一个个本来井不相干却被凑到一起的世界中旅行。前作当年意想不到的大卖可谓是救史克威尔于水火之中，开拓了欧美地区一片潜力无限的市场，成为史氏大作集团中一股生力军。正因为如此，如今的Square-Enix对它的重视也是不言而喻的了。从2003年最初发布到现在，对于2代的消息我们仍然所知不多，连发售日都还没有正式确定。不知道这样长的开发周期是否能为fans们带来超高品质的作品呢？相信凭SE的制作实力，应该不会让人失望。

“木兰”和“海格里斯”这两个世界在之前的情报中已经有过报道，本次则为大家送上更多的细节和游戏图像，包括新追加的人物、BOSS战画面等等，希望能够稍解各位的期盼之苦吧！

BOSS出现!!

←出现在“木兰”世界中的巨型BOSS，从外形上看似乎是中国传统的龙和狮的合体，是一个可以在空中飞行的怪物，并且能够操纵雷电进行攻击！

←在这个BOSS战的过程中，战斗菜单里出现了“特殊指令”的选项，当BOSS以突进的方式从低空袭来时，使用“闪闪”的指令避过。

←使用“跳跃”的特殊指令，登上BOSS背部进行攻击！看来“特殊指令”应该是类似于FFX中“Trigger Command”的系统。虽然目前还没有具体的情报，不过可以推测其他BOSS战中也会出现相应指令。

特殊指令

FFX中人气最高的剑士奥隆登场

在《最终幻想10》众多个性鲜明的角色中，独眼大叔奥隆的人气比起各位主角来也是丝毫不差的哦！他那饱经沧桑的面容、随时挂着一丝冷笑的嘴角和唏嘘的胡子碴（汗，国产007？），获得了众多玩家的尊崇，尤其是对女性玩家具有非同寻常的杀伤力！这样一位热门角色在《王国之心》中登场可以说是一件顺理成章、合乎民意的事情，各位大叔Fan们现在开始欢呼吧，呵呵。

至于他登场的理由是……被冥王哈迪斯召唤而来？！原来一心跟自己的侄子大力神海格里斯为难的哈迪斯这次决定召唤出一个足以与海格里斯相匹敌的勇士来充当自己的手下，而他选中的那个勇士就是奥隆大叔了！（这也充分证明了大叔的实力是多么强大啊）当然，桀骜不逊的奥隆是不会任凭哈迪斯的摆布的。就在哈迪斯和奥隆一言不合即将大打出手的时候，索拉一行人却莫名其妙地撞了进来。当然，在哈迪斯的地盘跟他正面交手也不是什么明智的选择，于是大家决定脚底抹油走为上计，直到被看守冥界大门的地狱三头犬挡住去路……





"木兰"与"海格里斯"两大世界细节公开!!

海格里斯在前作中已经登场，这次大家再度见到的身影应该不会感到意外吧！而他的女友美嘉拉也会在本作中出现。对于中国玩家来说，更熟悉的当然是巾帼英雄木兰了。随着系列电影第二集的上映，木兰和她的朋友们又把舞台搬到了游戏世界。让我们看看这次她将演绎什么样的故事！



↑除了木兰、李翔等主角之外，李翔手下的三个活宝也会在游戏中登场，不知道索拉一行和他们之间会发生什么事情？

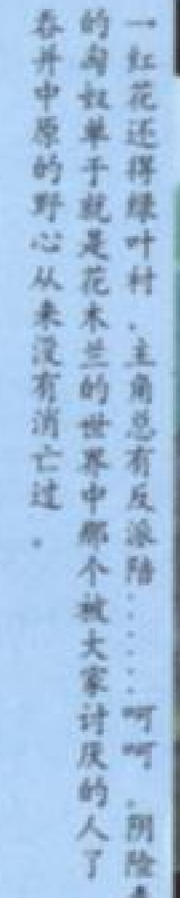
←↓冥王哈迪斯一如既往的与自己的侄子大力神海格里斯为难。这次他打算召唤出一个足以与海格里斯匹敌的勇士来帮助自己，而他选中的居然是大家熟悉的奥隆。



花木兰

海格里斯

←美嘉拉和其她那些善良温柔公主可不太一样哦，看表情就知道她是多么高傲冷酷了！


↓红花还得绿叶衬，主角总有反派陪……呵呵。阴险毒辣的匈奴单于就是花木兰的世界中那个被大家讨厌的人了，他吞并中原的野心从来没有消亡过。



李顺英↑居住在中华街的剑术之达人，其父亲曾是这里的领袖，在他被人杀害后，她继承父位成为这里的年轻领导者，拥有着让任何人也无法小觑的强劲实力。

布拉德·霍克↓中华街的领袖李顺英麾倒的随身保镖，过去的经历等一切不明，但从他钢铁般的强壮身体来看肯定是经历过了无数的战斗，是个不苟言笑的沉默男子。





古兰↑率领着暴力集团"海尔兹利津"的男子，不仅战斗能力出色，还很擅长策谋。以前曾经骑着摩托放浪各地，现在则想利用目前混乱的机会扩大自己的势力范围。

多间↓格林哈巴地区最大的暴力团伙"扎布斯"的领袖，幼年时失去至亲的经历让他非常重视自己的同伴，最近对于中华街的隆盛感到了一丝危机感，他会与李顺英产生冲突么？



黑帮大乱斗！NAMCO最新作品公布！

→一片狼藉的剧场遗迹，这种地方是黑帮最喜欢的聚集场所，地形相对比较狭窄，在这里展开战斗的话一定要注意利用周围的地形。



"铁拳"、"灵魂能力"等作品是NAMCO公司的人气招牌游戏，拥有众多的fans。现在，这两个制作小组的人员凑到一起，制作了一款全新的动作游戏，那就是这款"城市领域"！汇聚了两个超级制作组的智慧，本作的素质绝对值得期待！

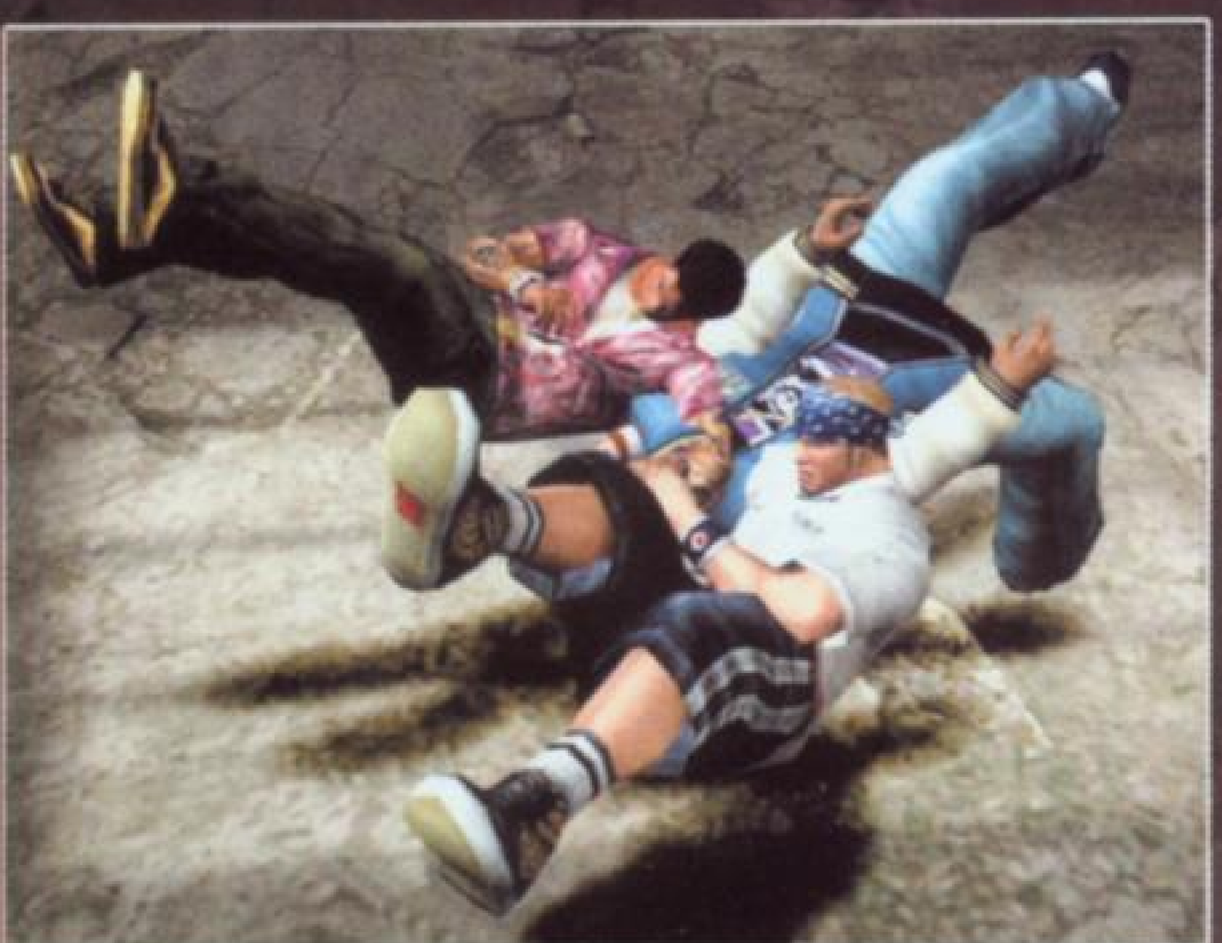
↑→本作发生在充满美国味道的格林巴哈地区，因此除了中国街之外的场景都很美国风，右图的商店街场景就很有一种西部的感觉，在这里还会有监视摄像机24小时进行监视。本作的内容相当暴力，看上图是不是黑帮味十足呢？



↑李顺英与保镖布拉德·霍克共同作战。

讲述黑帮之间的争权夺势！围绕着中华街展开的热血暴力传奇！





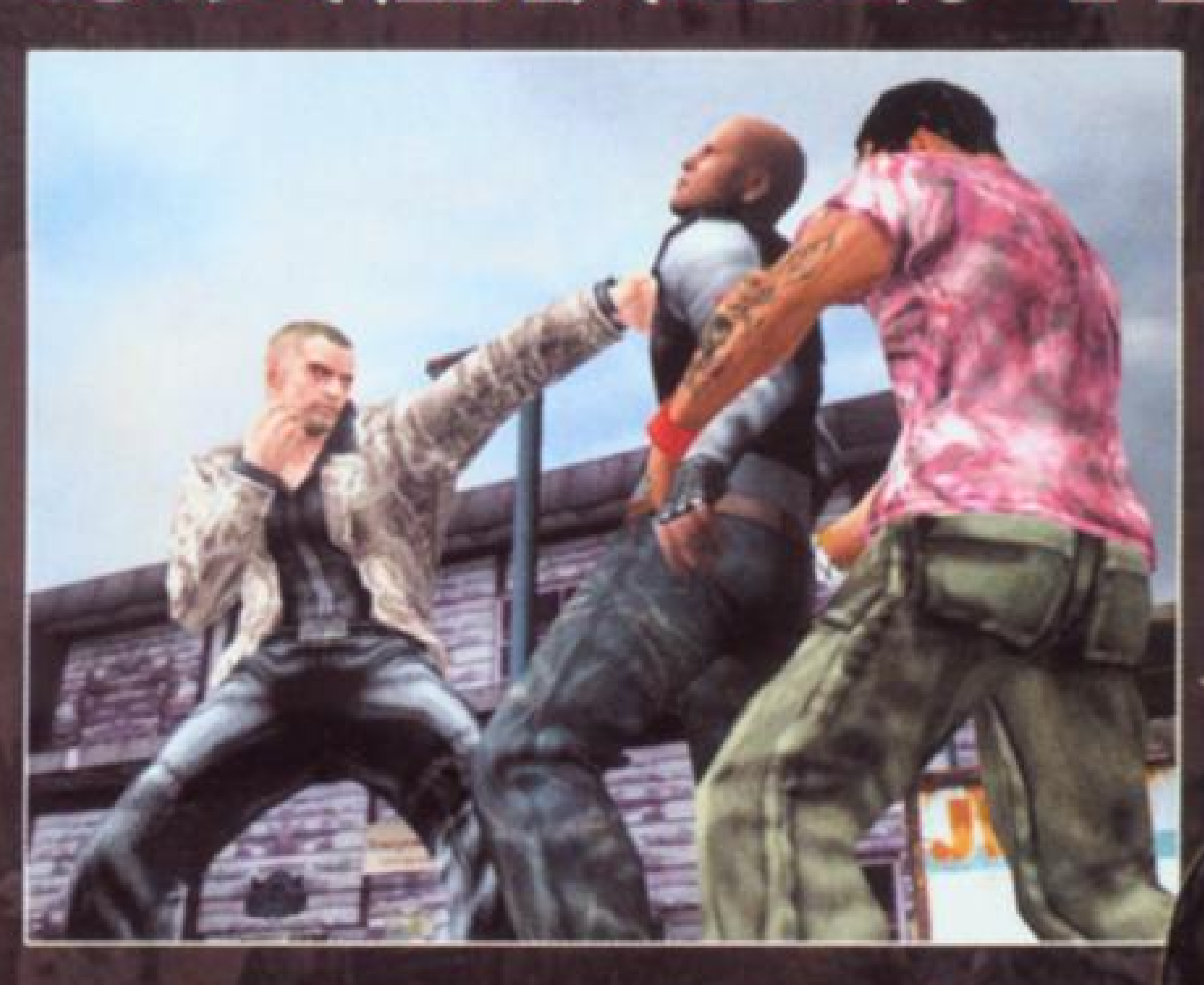
←非常强力的双人联携投技，两名同伴分别抓住敌人的左右手使其不能动弹，然后同时跃起，借助自身重量下压，可以在一瞬之内使敌人丧失抵抗能力，威力强大。

最近都市暴力题材的作品好像相当风行，继之前的街头快打SPIKE OUT风行XBOX之后，PS2也不甘落后，公布了这款由NAMCO全力打造的"城市领域"。本作追求的是战斗的爽快感，拥有"双重攻击"、"特殊攻击"等总数接近100种的招式，最终可以操作的角色数将多达60人！（本期新闻眼刊登有该游戏制作人专访，敬请期待。）

PS2	本刊译名：城市领域			
动作游戏	NAMCO	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1－4人	年龄限制未定

本作的故事发生在格林哈巴地区的拉格城，这里有着数个暴力团伙，他们之间一直在为了争夺都市的主导权而战斗。但是最近，发生了一些奇怪的事件，格林巴哈地区最大的暴力团伙“扎布斯”的成员不断地失踪，这令“扎布斯”的首领多闻相当愤怒，但却毫无头绪。是跟组织有仇的人的蓄意报复吗？还是组织内部的问题？在经过了调查之后，扎布斯把矛头指向了中国街的领袖，继承父业的坚强女子李顺英。而无故受到扎布斯的怀疑，李顺英也不敢大意，雇佣了虽然身份不明、但却拥有强大实力的布拉德·霍克，随时准备迎接扎布斯的挑战，一场空前的大战即将在这个城市中展开，格林巴哈上空笼罩着一片暴戾的阴云……本作最大可以进行4人作战，在面对众多敌人时“双重攻击”是最好的解决办法，两名角色同时攻击敌人的时候还可以使出爽快华丽的“组合攻击”，而“特殊攻击”则是克制强敌的法宝。在游戏中，玩家使用强力攻击命中敌人时，会将敌人猛烈地吹飞，爽快度满点！

豪爽痛快的战斗！



←既然本作有着将近60名的角色，又可以最大4人进行游戏，与同伴携手御敌的“组合攻击”自然是少不了的了。

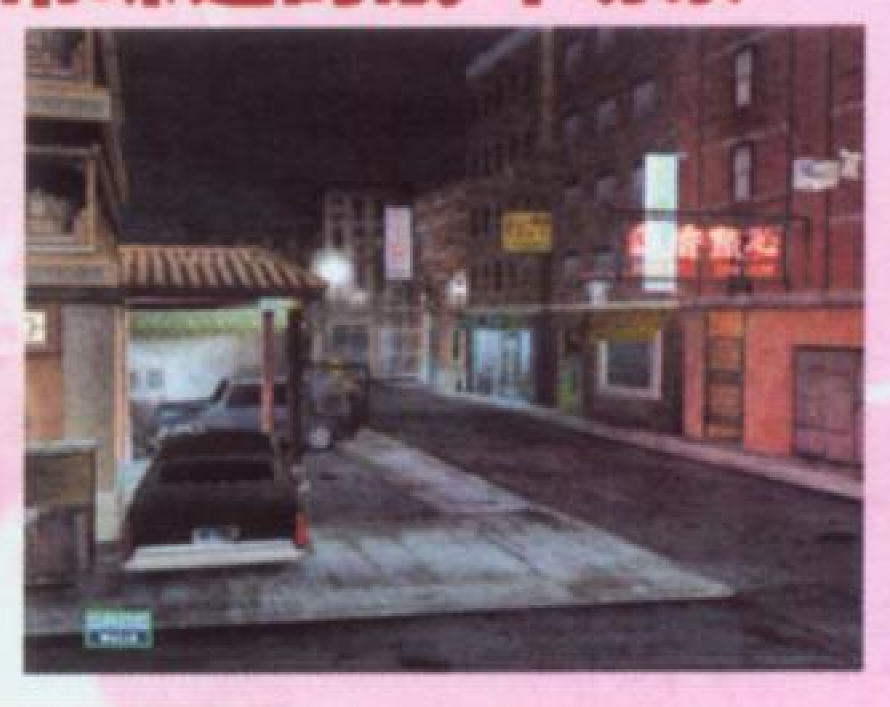
→当玩家孤身陷入敌人的重围时，就要使用能够同时攻击复数敌人的“双重攻击”，图中的角色看来也是东方人的后裔，他会是李顺英的同伴吗？

丰富多彩的攻击方法

本作中角色的攻击方式可谓丰富多彩，通过招式的不同组合，角色们可以使用出华丽而又强大的多种攻击技巧。这些技巧一共可以分为五类，包括：利用同伴进行攻击的指示型技巧、利用墙壁或是同伴来从高处攻击敌人的俯冲攻击、一人攻击多数敌人的双重攻击、能一次打倒众多敌人的强力特殊攻击以及与同伴共同对付敌人的组合攻击。只有灵活运用这些攻击技巧，玩家们才能战胜游戏中的众多强敌，扩大自己的势力范围。究竟这些技巧将在游戏中如 何具体展现，我们将在后续报道中为玩家呈现。

充满颓废城市味道的战斗场景

本作既然叫做“城市领域”，战斗自然是发生在拉格城内，并且有着多种富有特色的战斗场景。右边的图片是主人公李顺英所在的中华街的场景，只露出一角的饭店式样的建筑很有中国风味，大楼边上的霓虹灯写着汉字“莲香点心”，不知这个霓虹灯能否在战斗中起到某些作用。





破旧的废车停放场

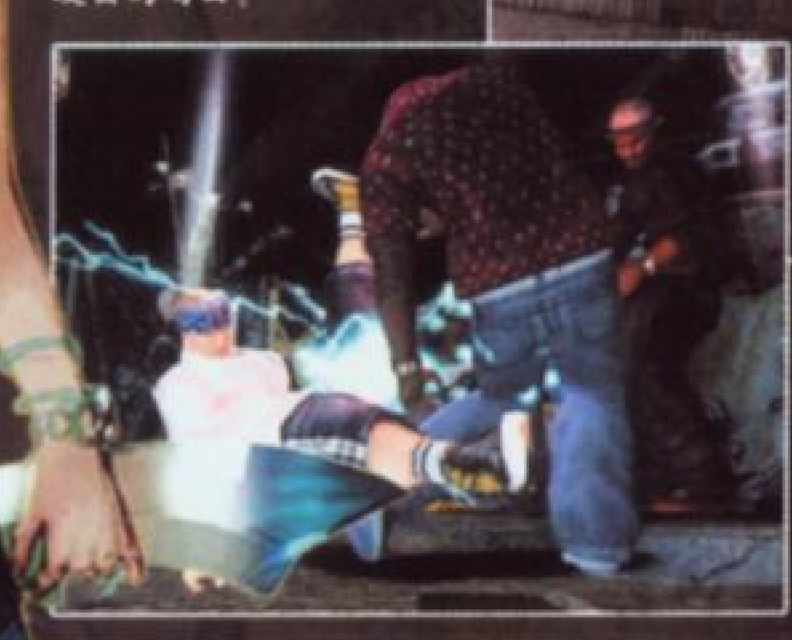
一所属于扎布斯的地盘，周围由铁丝网围住的阴暗地域，充满了犯罪、暴力与危险的气氛，周围的那些废旧机器估计都可以作为武器使用。

古兰的据点

→暴力集团“海尔兹利津”的据点，在这里玩家将要面对的是古兰的众多手下，将他们连同这个据点一起踢飞吧！

利用地形进行攻击

→由于是在都市中四处打斗，本作的战场地形十分复杂，而这些场景并不光是用来看的，还可以借助周边的地形与道具来进行战斗，右图就是游戏中的角色利用墙壁起跳，向敌人发动俯冲攻击的场面。



←↓与其他同类动作游戏一样，本作的角色可以在战斗中发动威力强大的“特殊攻击”，其效果相当于俗称的“保险”，可以让角色脱离被围攻的困境。此外，在战斗中还可以像下图那样呼唤出同伴帮助玩家。

李顺英
[リー・シュンイン]

本作的主要角色，也是最引人注意的一名角色。李顺英是一名华裔女性，她有着坚强的性格与强大的实力，虽然号称剑术的达人，但上图中的她却手持一把大刀，看上去有着一种狂野的美感。





召唤同伴协助作战

□文责/龙马



在三次元空间内激斗



！孙悟饭对短笛、师徒两人之间的宿命对决！！

龙珠再临

有哪一部动画，即使相关游戏如潮水般推出，仍然能让你心甘情愿地掏出口袋中的银子？没错，是龙珠！伟大的龙珠！！

武道之路永无止境 龙珠英雄再掀热潮

继龙珠Z3获得大成功，而且在PS2发售的3部龙珠Z系列全球销量获得835万套大好成绩之后，BANDAI最近又宣布了一款正在制作中的龙珠Z最新作“爆发！”。不过这次的游戏开发商不再是之前的Dimps，而是改为制作过“侍道”和“天堂独太”等作品的Spike。考虑到前三部作品中的场景都是以再现原作动画感的二维舞台，而今次的最新作爆发则是一款三维动作游戏，BANDAI很可能正是因为这个原因才更换游戏开发商的。加之前作龙珠Z3是在今年2月10发售的日版（美版先于日版发售，在去年年底），而本作则是于今年秋季发售，所以这两作很有可能是同时进行开发的。客观来讲，之前雅达利的三维龙珠游戏“传说”让人比较失望，那么这次的“爆发”又会以怎样一种姿态出现在广大龙珠迷们眼前呢？如果仅从目前公布的游戏画面来看的话，Spike的制作水准确实还是不错的，将三维场景与动画角色们结合的非常到位，在立体的世界之中仍然能够让人感受到动画般的效果。

特兰克斯

贝吉塔与布尔玛的儿子，中分的发型与背上的宝剑都是其招牌特征，和孙悟天是一起从小长大的好朋友。

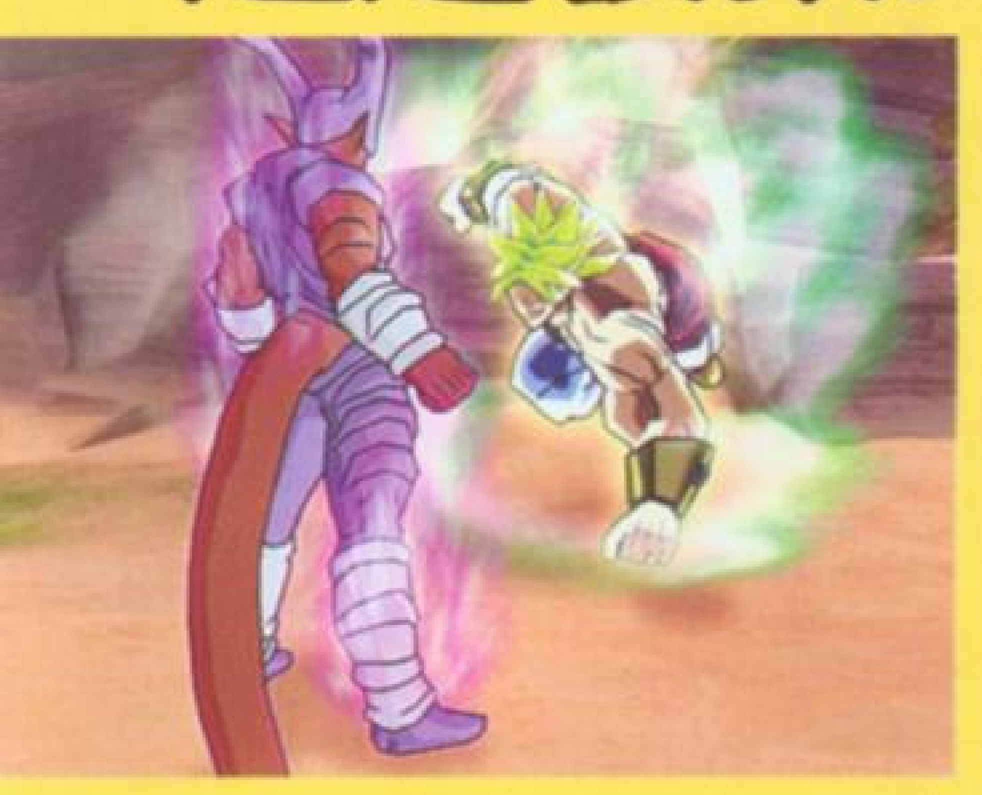
孙悟空

龙珠的主角，心地非常纯洁，由于拥有赛亚人的血统，所以对战斗有一种不可理喻的执着与狂热，贝吉塔一直将其视为最大的竞争对手。

DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
Sparking!
スパーキング！

PS2	本刊译名：龙珠Z 爆发！			
	BANDAI	2005年秋	7140日元	记忆容量未定
动作游戏	DVD-ROM	美版	1-2人	审查中

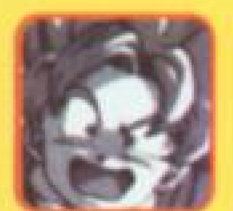
超越极限的龙珠Z最新作今秋降临!



↑ジャネンバ vs 布罗利! 左边这位曾经让超3孙悟空都陷入危机的家伙能抵挡得住传说中的超级赛亚人吗?

目前官网已经公布的上场角色中，最吸引人的就是在剧场版动画《龙珠Z 复活的合体!!悟空与贝吉塔》中作为敌人登场的超强力对手ジャネンバ了。这部动画剧情讲的是由于阎魔王的不小心，将阴间用来储存邪恶之气的装置弄坏，结果因为阴间受到这种强大的浓缩邪恶之力的影响，产生了一个力量超强的怪物，就是ジャネンバ了。在天国修炼的孙悟空闻讯后立刻前来阻止ジャネンバ，结果由于对手实力太过强大，即使是变身成超级赛亚人3的悟空也陷入了苦战。危急时刻，赛亚人王子贝吉塔赶到，再次与悟空进行合体，终于成功打倒ジャネンバ，化解了这次危机。不知道游戏中其会有怎样的表现?





传奇人物尽皆闪亮登场游戏 爆发最强力量打倒一切对手

在龙珠的世界中，每一名角色都不是仅仅为了满足剧情的需要而登场的“死跑龙套”，而是有着鲜明个人特色、让人感到有血有肉的活生生的人物。除了主角悟空之外，像桀骜不驯、自尊心极为强烈的赛亚人王子贝吉塔，个性孤傲的短笛，好色的龟仙人，机智顽强的小林，贪生怕死的弥次郎兵卫等等，即使是作为敌人登场的角色们也都让人印象极为深刻。而据称，这次的最新作中将有超过40名以上的人物登场，总数大概和Z3齐平，但相信之前没出现过的一些剧场版中的强力对手都有可能出现吧。



←曾经被孙悟空打倒过的强力角色大多会在游戏中出现。如何平衡这些“过气老大”们与实力大幅增强后的悟空之间的势力差距非常重要。

→右上方的飞行器很像是那美克星上弗利萨一伙乘坐用的。天上的悟空是要赶过去还是将其摧毁?

愤怒吧，悟空! 发动超级赛亚人变身!



与龙珠战士完全相同的视点 临场感十足打造超激烈战斗

这次的游戏，与前几作最大的不同就是场景的彻底三维化，与之相对应的，操作系统也应该会有不小的变动。之前的作品中，虽然玩起来会觉得这就是三维游戏，但其实这只是厂商通过角色的线移动而形成的错觉而已，事实上仍旧只是二维游戏。在“爆发”的世界中将实现真正的三维化，玩家操纵的角色可以在全三维的世界中完全自由的移动。加上完全忠实再现的众多绚丽必杀技，相信战斗的临场感能够再次得到大幅强化。



→在空中躲避攻击比较困难。

我们赛亚人是最强的!

←一口气甩出一连串能量弹用来迷惑对方，之后再快速接近肉搏，龙珠中最常见的打法。

↑金黄色的斗气是超级赛亚人引以为豪的东西。对这个天性好战的民族来讲，力量往往就代表着一切。

还记得那个长尾巴笑嘻嘻的小悟空吗?

提起“龙珠”，在我国，相信只要是看漫画的朋友就没有人不知道它的大名吧。这部由鸟山明绘制的漫画，已经成为全球家喻户晓的不朽经典了。而且自FC开始就不断有相关游戏推出，其间有过不少优秀作品；到了PS2时代，BANDAI制作的Z系列在全球范围内再次掀起了新一轮的龙珠热潮。其他厂商也纷纷想要分一杯羹，前不久雅达利发售的“龙珠Z·传说”虽然游戏本身素质一般，仍然大受欢迎。对于一款将近二十年前的漫画而言，时至今日还有这么大的影响力，龙珠的魅力，由此可见一斑!



↑与长大后的悟空相比，还是小时候的悟空比较可爱，胜利后咧嘴大笑再比个V形手势的POSE最经典了。



←原作漫画第八十一回，小悟空驾筋斗云一路紧追蓝将军到了企鹅村，而这里，是阿拉蕾的「地盘」……

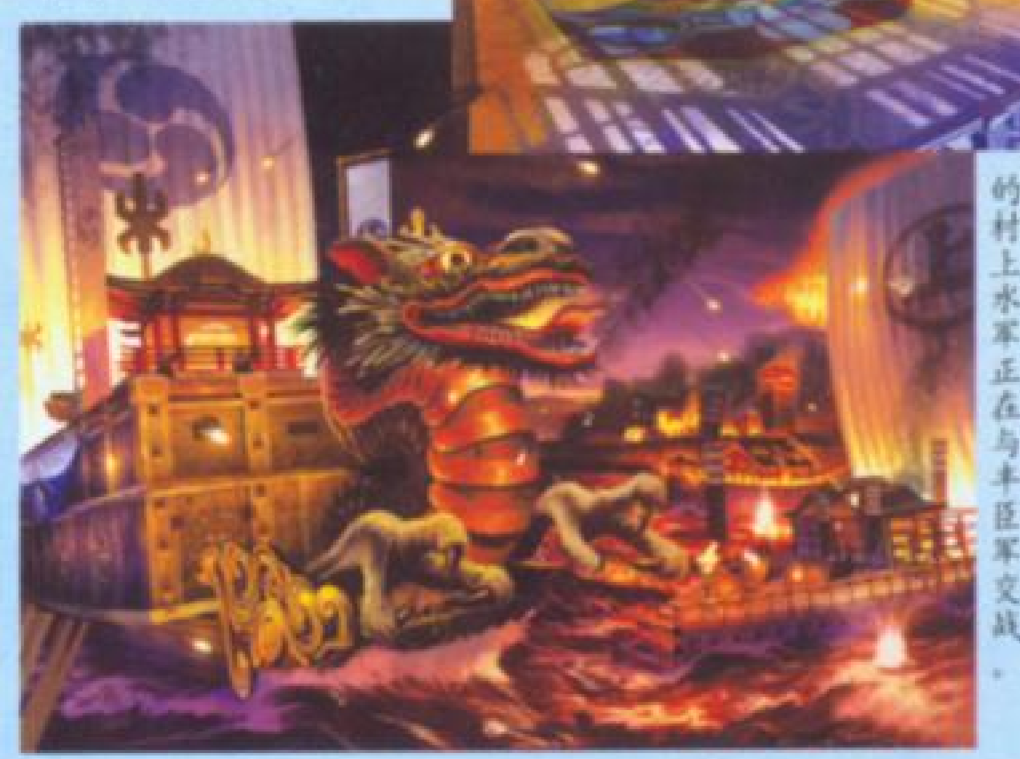
□文责/北斗

灵魂能力最新作品续报!!



PS2	本刊译名：灵魂能力3			
刀剑格斗	NAMCO	2005年秋	价格未定	记忆容量未知
	DVD-ROM	美版	1-2人	年龄分级未定

↑忍者与强化人的战斗，谁将取胜呢？游戏的背景非常细致，绝对值得大家仔细观赏。



←游戏的场地都制作得非常精美，并且很多场景都是有典故的，都与主线剧情有很深的联系。

←日本战国中很有名的濑户内海战，这里是御剑平四郎的主场，他所效力的村上水军正在与丰臣军交战。

新作的新角色情报公开!

在经过多年之后，NAMCO终于决定在PS2上推出灵魂能力系列的新作品了。新作“灵魂能力3”将于2005年年内发售，类型为剑剧对战，价格未定。

灵魂能力系列在1998年推出了第一作，平台是街机。在受到一定的好评之后，于99年移植到了DC上。作为能够使用武器的3D格斗游戏的早期作品，其首创的能够在场地内自由移动的8WAY-RUN系统使其一下子就从同类作品中脱颖而出，成为一个时代的主导者。当时游戏在日本国内受到极大好评，很多媒体都给予其极高评价，同时不仅在日本国内，作品同时在北美、欧洲及亚太地区获得好评。于是在2002年续作在街机上登场了，继承了前作优点的它一下就博得了FANS们的拥护。2003年，作品在PS2、NGC、XB上全线推出，彻底奠定了后侍魂时代其“武器格斗最高水平”的丰碑。同时在商业上也取得成功，在街机排行榜上屡居高位。

本作中游戏的场地都制作得非常精美，并且很多场景都是有典故的。比如日本战国中很有名的濑户内海战，这里是御剑平四郎的主场。气氛诡异明暗的伯爵邸，里面居住着追求魔剑的少女。中国中原真行山的临胜寺，则显得庄严无比，虽然暂时被魔剑的魔性侵蚀，但仍显出其深厚的底蕴。欧洲的大时钟，则安静而行走有序，展现了其悠久而安宁的历史。而巨大城堡的外墙，则记录着许久前一场惨烈的战争。总之这些场景都与角色们有机地结合，达到了讲述背景故事的作用。



御剑平四郎

村上水军的勇者

年龄：29岁　出身：日本备前国
身高：171CM　体重：65KG
生日：6月8日　血型：AB
使用武器：日本刀　武器名：[illegible]
流派：天赋古碎流·改

回到日本的御剑，暂时归依了能岛的村上水军。这已经是战国的末期了，村上水军不服从丰臣的统治，正在与其交战。御剑归来后，在与丰臣军的交战中表现神勇，大破敌人围攻，在取得了战斗的胜利后，御剑开始了自己新的旅程……

沃尔多

忠诚的奇怪人偶

年龄：50岁　出身：拿波利王国
身高：183CM　体重：84KG
生日：8月25日　血型：A
使用武器：双爪　武器名：阿纳斯·阿尤斯
流派：我流

奉亡主之命，取得邪剑欠片的沃尔多回到了古堡。但旧地的荒凉让他心痛不已，而最近出现的盗贼只偷与邪剑有关的东西，让他感到了不对劲。他想调查这件事情，同时也知道，就算将魔剑交给主人，自己也终将离开人世，这里需要一名新的看守者……



TAKI

神速的封刃

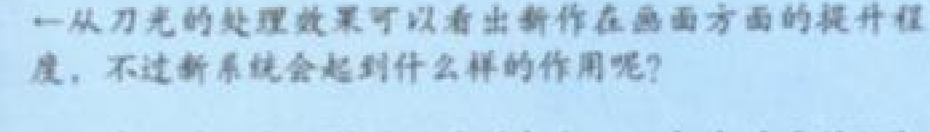
年龄：29岁　出身：日本封魔之里
身高：170CM　体重：53KG
生日：不明　血型：A
使用武器：忍者刀　武器名：灭鬼丸、裂鬼丸
流派：梦想拔刀流

为了与封魔众的头领们有一个了断，TAKI回到了日本，在广方寺与已经化为了恶鬼的师傅交战，在将他打倒后，师傅似乎恢复了正常，在张嘴说着什么，但很快，从他的嘴里飞出了一个不明物体，但那肯定与魔剑有关！她这么想着，再度踏上了自己正义的旅程……

围绕着魔剑与灵剑间的斗争再度开始

系列最新作“灵魂能力3”，在继承了系列一贯的厚重世界观、强烈的爽快感和深奥的系统等特点之后，在画面影音等效果上也作了一定的提升，使效果更加突出，营造出新作的世界观。另外，对应家用机平台，游戏还加入了很多新的模式，其中最引人注目的就是“角色编成模式”。

玩家可以自行创造出全新的角色，角色的性别、身材、外观、装扮、武器、职业等都可以自由设定，除去外形，就连角色招式动作等也可调配。



←从刀光的处理效果可以看出新作在画面方面的提升程度，不过新系统会起到什么样的作用呢？

↓一击必杀！如此诡异凶残的招数一旦打中对手的话相信你会无比爽快。



↑艾娃的战斗，背景的小瀑布效果能做到什么程度呢？我想可能会稍微有点令人担忧吧。



03年推出的《灵魂能力2》在三大主机上的销售情况都不错，所以对除PS2外的平台NAMCO也是很有信心的。不过《灵魂能力3》一开始在策划时的目标是新世代主机，但新世代主机迟迟不出，所以无奈只得让“灵魂能力3”在现行主机上推出。而PS2目前全球超过8000万台的普及率，是决定让其在PS2上独占的最终原因。

拉菲尔

狂乱之小夜曲

年龄：32岁　出身：法王国
身高：178CM　体重：72KG
生日：11月27日　血型：A
使用武器：西洋剑　武器名：福兰博特
流派：西洋刺剑流

已经取得邪剑并身体魔化的拉菲尔和他的养女隐居在东欧。他得到邪剑后的下一步就是要把整个世界魔化，自己君临天下。但他这个计划受到了一些东西的阻碍，一些被魔化的人因“圣石”之力而恢复了正常，于是他决定先下手为强，去破坏那个“圣石”。

卡桑德拉



威风凛凛的女战士

年龄：21岁　出身：希腊雅典
身高：164cm　体重：自己坚持说比以前轻
生日：7月20日　血液型：B型
使用武器：短剑　武器名：德加玛剑
流派：圣雅典娜流

代姐姐征战阻止了邪剑的卡桑德拉，在神殿感受到了邪气的出现，自己的剑盾都出现了奇怪的反应。她到了家乡以后，又得知姐姐又要为了破坏邪剑而离开了家乡。她为了帮助姐姐，拿起了义兄罗蒂安为她打造的新武具，又踏上了征战的旅程。

艾娃

不受祝福的血统

年龄：32　出身：英国伦敦
身高：179cm　体重：58kg
生日：12月10日　血型：不明
使用武器：蛇腹剑　武器名：巴伦坦
流派：我流剑术

为了调查其爱剑变异的根源她在图书馆查阅到了资料，上面记载着邪剑根源的对立面是SOULCALIBUR。次日她就遇到了一个手持巨大镰刀的神秘男子，这个男人留下了一句话：“如果你想知道邪剑的秘密，就去找那个拿着大剑的男人”……

阿斯塔罗斯



破坏的执行者

年龄：复活后不足1年（即诞生后的7年）
出身：不明（邪教集团）
身高：202cm　体重：130kg
生年月日：9月3日　血液型：无
使用武器：巨人斧　武器名：库鲁德艾斯
流派：邪派杀人斧

为了阻止自己的制造者，邪教集团大神官肯贝多克的野心，他回到了自己的制造地葩尔基亚大神殿。他终于知道了事件的真相。原来“白色巨人”才是阿斯塔罗斯的真正原型……

□文责/无无

新天魔界改变风格后再出击!!



汉克
CV：大冢明夫
王国军的钢铁军人，是个非常优秀的军官，但同时心地也很好，还是个很顾家的人。

刚
CV：三桥加奈子
同样是久远的同学，非常喜爱机械，他了解很多知识，是主角几人中的军师型角色。

久远
CV：朴 璐美
军校的一名学生，只要有冒险的机会他绝对不会放过，如果有珍稀的玩意，是绝对要看的

久罗罗
CV：丰口めぐみ
久远的同班同学，非常有钱的大小姐，在军事学校里主要进行魔法的修行，见习魔法师。

艾莉斯
CV：蓝川千寻
神秘少女，不过不知为什么，似乎帝国军在追杀她，但她看起来这么文弱，为什么要杀她呢？

艾蒂丝由地下世界、地上世界、天空世界所构成，遥远的古代，人们在地上世界用剑与魔法进行权力的争夺，人们的愚昧导致了死神降临，他带来无数的黑色雷电毁灭了世间万物、劈裂了大地，人类几近绝灭。不得已，人们被迫逃往远古时代遗留下来的"异界之塔"，人类从此开始分别移居天上世界与地下世界。本作的主人公是15岁的少年久远（声优朴ろ美），他从小生长在由机械文明与魔法文明主宰的地下世界，是王国军校的一个普通学生。只不过有一天迪斯塔莱伊德帝国突然袭击了王国首都，久远也在战火中受了点伤，只得去医院紧急治疗。但在去医院的途中，他遇到了一名神秘的少女艾丽丝（声优蓝川千寻），她身上散发的独特气质令久远一时情迷……游戏预定今夏发行，同时会推出9240日元的限定版，限定版包括参与游戏开发的人员及声优的访谈CD，艾蒂丝的世界地图，及9张收集卡和设定资料集。

本作是Idea Factory 著名的游戏系列“新天魔界”的最新作，不过以往作品都是描写发生在幻想大陆上的故事，而本次的新作舞台则是全新的世界“艾蒂丝”。

PS2	本刊译名：新天魔界5			
	IDEAFACTORY	2005年夏	7140日元	记忆容量未定
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查预定

多莱文
CV：西原翔吾
帝国的军事大臣，追击艾莉斯的行动似乎是由他主持，不过帝国的目的到底是什么呢？

玛莉
CV：广桥凉
守卫王都的警卫队，但是关于她的很多情报都是个谜，看起来是个非常神秘的人物。

杰尔科
CV：山口太郎
帝国的军人，同时是多莱文的手下，但他似乎并不认为自己追击女孩的事是对的

游戏在战斗系统方面有了较大变化！

新作在游戏系统方面做了非常大的强化。地图将世界地图、区域地图和战斗图三者完美结合，各种表示清晰明了，方便于游戏的进行。本作战斗的战略性大幅提升，同时战斗变成了3D处理，士兵分为前卫和后卫两种类型，集团攻击类型也同时还可以使用集团攻击，使得战术有了飞跃性的提升。

↓游戏中角色行动完毕的地点上满足条件会发生各种事件，如找到宝箱的话还可以获得该宝箱中的物品。





↑人物能力表示，系列前面的作品中的很多属性得到保留，同时也做了很多变动，比如战斗系统的变化就非常大。

并存的三个世界

地下世界是一个有着列车与汽车的世界，是3个世界中机械文明最发达的一个。但同时在军事上贯彻魔法概念，是个魔法与科学共存的时代，人们的交通工具是飞行船。地上世界则更像中世纪的欧洲，整个气氛和那个时代差不多。骑士和魔法师都出现在这个世界里，人们乘坐的东西则是骏马和龙。天空世界则分为天使与精灵所居住的神界和魔族及堕天使居住的魔界，他们之间的关系非常恶劣，经常会有战争发生。

天空世界

→天空世界则分为精灵与魔族共存的世界，是非常复杂的一个地方，同时这也是一个经常发生纠纷的世界，大小战事不断。



地下世界



←地下世界是个拥有奇异文明，是3个世界中机械文明最发达的一个，但从这充满幻想的画风你可以看得出这还是一个充满魔法色彩的世界。

新·ボクらの太陽 ～逆襲のサバタ～

"我们的太阳"是一款充满了创意的游戏，它开创了一种全新的游戏方式—利用阳光来进行游戏，并有着多种新鲜的要素，因此获得了玩家们的喜爱以及好评。本作是系列的第三部作品，到底本作又有着怎样的进化与新要素呢？让我们来赶紧一睹为快吧！

加戈

游戏主人公，为了从暗之一族手中解救世界而不断战斗的热血少年，借用太阳的力量作战，主要武器为太阳铳与太阳剑。

御天子大人

拥有神秘力量的精灵，从外形看来就知道他与太阳有着密切的关系，其使命是守护太阳孕育出的生命，与加戈并肩战斗。



本刊译名：新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔			
KONAMI	2005年夏	价格未定	记忆容量未定
卡带	日版	游戏人数未定	全年龄

动作角色扮演

属性千变万化！威力无穷！加戈的武器太阳铳再度进化！

太阳铳是加戈的主要武器之一，它可以吸收太阳的能量，并将其转化为消灭妖魔的光能力量。在本作中，太阳铳得到了新的力量，可以进行各种形态的变化，并获得多种多样的全新能力。应用这些能力，加戈必能再次打破黑暗的威胁！



←用肥皂的泡沫来攻击敌人！



↑打出的子弹会变为一个个光环，可以大幅度地提升攻击范围与命中率。



↑打出后可以产生剧烈的爆炸，能够同时对众多敌人造成伤害，很实用的形态。

挥动着耀眼的太阳光芒 将敌人爽快华丽地斩为灰烬吧！

太阳剑是加戈的近身作战武器，虽然失去了距离的优势，但太阳剑有着极为强大的威力，对一些弱小敌人足以一击致命。通过按键连打与组合，加戈还可以使出极具魄力的连续斩。



↑加戈的连斩攻击！在华丽而又致命的剑技下，暗之一族纷纷被打倒。



→使用太阳剑攻击敌人的时候也会消耗阳光能量，一定要及时进行补充。



速度感满点的战斗！

新要素·棺桶摩托战斗系统

今次加戈不仅可以步行与敌人作战，还可以在冒险途中得到被称为"棺桶摩托"的交通工具。驾驶着这部摩托，加戈可以到很多之前无法到达的迷宫进行探索，但在驾驶途中会有很多敌人过来纠缠，加戈要利用摩托上的多种武器将他们击退，同时还要小心地面上的各种障碍物，一定要安全驾驶呀！



↑在滑溜溜的冰面上与敌人展开战斗，虽然速度感很高，但要小心冰面的惯性。



↑敌人扔下炸弹进行攻击，我闪！



↑除了基本的导弹攻击，还有其他攻击方式。

与朋友们进行通信对战

"独乐乐不如众乐乐"，自古以来人们就总结出了"大家一起玩才开心"的经验，现在的厂商们也越来越深刻地认识到这一点了，因此在制作游戏的时候都会加入一些与朋友共斗的成分。本作也不例外，游戏的玩家可以通过对战线与朋友进行对战。现在已经公布了驾驶摩托进行对战的部分，玩家们可以使用飞弹等武器互相攻击，钻头等一些特殊武器也可以在本模式中使用，快来与朋友们展开一场充满速度感的激烈摩托大战吧！

高速对决！加戈VS加戈！



←大威力的弹道导弹。

文责/龙马



EA旗下大受欧美玩家欢迎的极限滑雪游戏SSX系列日前公布了新消息，本作将继续走多平台路线。



PS2 体育竞技	本刊译名：SSX4 巡回赛（暂定名）		
EA	2005年10月	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	美版	1-2人	审查中

在虚拟的冰雪世界中飞翔

SSX系列一直以流畅的操作感、花样繁多的高难度表演动作，以及素质非常之高的游戏画面受到喜爱体育类游戏玩家的好评。自前作于去年十月发售后，本游戏就马上投入了开发阶段，看来由于市场反应良好，厂商的开发热情也相当之高。这次最大的变化就是新增的职业生涯模式"巡回赛"，玩家在该模式下将以完成众多接踵而至的任务为主线。在整个过程之中，玩家们也将从一个对极限滑雪一窍不通的菜鸟最终成为大家崇拜的超级达人。相信通过该模式，玩家也能切身体会到达人之路的艰辛，而最终实现目标后的满足感也会有相当的提高！

↑沿着陡峭的雪坡从高山上飞速滑下，单看这幅画面都能感受到它的刺激了。



↑要想表演出更花哨的动作需要玩家充分发挥想象力。

→极限滑雪运动是勇气、平衡能力与创意的高度结合。

进化

为了让更多初学者和对操作比较苦手的玩家感受到极限花样滑雪的刺激与快感，在本作中厂商特意将主操纵杆改为右摇杆；而且任务的难度设置也会更加合理，通过前期大量的基础练习，玩家就能熟练掌握游戏的操作技巧。



↑本作新增的双板滑雪板甚至可以让玩家在特定场合向后滑行。



更加华丽的场景

由于本作中采用了全新的图形引擎，各个场景之间的切换将完全没有读盘时间，玩家们能够如行云流水一般地滑行在炫目雪景之中。

极具个性化的设置

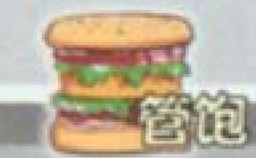
除了保留前作中的七名角色之外，这次还会有三名新角色登场。本作可以让玩家们充分发挥自己的个性，从角色的体形、外貌、服饰，到定制只属于自己的背景音乐等等，项目非常丰富。



↑不说服装，即使单指角色所用的手套，其种类、款式、颜色等等就有非常多的组合。











EDITORS' VOICE 编辑点评

GB ADVANCE

PS PORTABLE

NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

5月1日 ▸▸▸ 5月15日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

彼岸岛

彼岸島



PSP	NOWPRO
	文字冒险
UMD-ROM	2005年4月28日
日版	400KB
1人	15岁以上

以著名的恐怖漫画改编而来，剧情发展丝丝入扣，让人大呼过瘾。可惜游戏的画面表现并不是很好，推荐给日语过硬的朋友。

6 从来不觉得电子小说有什么恐怖的，小沛在接触了这款游戏之后，觉得这款《彼岸岛》还是比较适合想要体验新鲜感的玩家，而在恐怖感方面则还是没什么改进。至于故事的剧情还值得称赞，不过就是结尾感觉有些意犹未尽。现在掌机上的恐怖游戏大部分都采用电子小说的形式，这不得不说是一种遗憾，本作加入动作的要素应该说是一种提高。

7 力图在“彼岸花”基础上进行创新的本作，在世界观和故事背景上，很好地与系列进行了衔接，尤其是兄弟间生命相托的设定，令人很容易被剧情深深吸引。本作在系统上的创新是值得一提的，完全抛弃了音响小说选项推进剧情的架构，代以类似QTE性质的Action Part系统，对于玩家在游戏中的操作要求有了更高要求，此系统同样会令对结局产生影响的设定，使得人们对游戏的投入更为自然。

7 加了一些特色变化的电子音响小说，游戏中不再有任何文字选项，所有的选择和分支都通过具体的“动作性”来体现。这个变化，可能会令一些希望“静静地阅读”的玩家感觉不适应。游戏对恐怖气氛的渲染个人感觉有所不足，另外就是改编自原作的漫画还没有完结，所以游戏剧本不得不自作结尾，可能正是由于这其中的功力差异，使得作品在后期显得很仓促。

6 音响小说走到今天，除了在画面和故事上做文章以外，则很难有更大突破。本作在掌机上推出可以说并非明智之举，嘈杂的室外环境下是很少有人能感受到游戏带来的恐怖感的。游戏的画面也并不能让人满意，穿插的画面处处可以看到偷工减料的痕迹，除了片头还做得像模像样外，“彼岸岛”完全无法代表出音响小说类游戏的最高水平。另，可能是对弟切草系列印象太深，编者还是觉得透明的人物更能带来无尽的遐想和恐怖感。

摩天楼SP

ザ・タワーSP



GBA	任天堂
	经营模拟
卡带	2005年4月28日
日版	64M
1人	全年龄

一款全新概念的经营模拟类游戏，玩家要管理一座大厦，最终目的是将其建设为世界最豪华的大厦。从很多细节可以看出新的理念融汇其中。

8 不知道是不是学建筑专业的学生，在玩这款游戏时会更加得心应手？个人觉得这款游戏的创意很独特，不过当工程正式展开时会有种不知所措的感觉，有时候会对建筑设施的具体安排一筹莫展。总之要想玩好这款游戏就要实现在大脑中对大厦的用途有一个合理的构想，这样说似乎听起来很难，不过也正因为比较难所以才有不断挖掘的动力。

8 这是一款看上去就令人感到非常清新脱俗的作品，修建大楼、改造房间、出租挣钱等等一系列“地主”做法，确实可以让玩家在不知不觉中获得非凡的成就感。虽然画面稍显简陋，但可爱的风格却可以弥补玩家的遗憾。美中不足的是本作难以避免系统令画面过于烦杂，各种各样的数据摆满画面后，有时会让开始游戏的人有些手足无措。

8 这款掌机上不甚常见的模拟建设类游戏素质不错，各种要素和细节设定得相当丰富，玩家需要考虑的事情相当多，在规划和经营的忙碌中我们可以找到很好的成就感。在这幢大楼里，餐饮休闲娱乐、商用办公以及居住类，包括医疗保安等等都可以通过自己的周密设计而现于眼前——虽然只是掌机程度的画面表现，但这些仍然可以给人带来真切的生活触感。

8 尽管是一款GBA软件并且是够老的翻新题材，但是现在拿起来再游戏还真是不容易。这款游戏在以前曾经发行过多个版本，属于那种新瓶旧酒的类型，不过既然是首次登陆GBA，自然会有完全不同的感受。游戏的方式非常有趣，作为一个大厦的规划和经营者，玩家需要绞尽脑汁的为设计安排整栋建筑，虽然是掌机版本，但开发者并没有在内容上有任何妥协，细节方面非常出色。

加油!大盗伍佑卫门

杰作选！がんばれゴエモン1·2 ゆき姫とマッギネス



GBA	KONAMI
	动作冒险
卡带	2005年4月21日
日版	128M
1-4人	全年龄

由SFC复刻而来的两款作品组成了游戏的主要部分，毕竟是当年鼎盛期的游戏，其水平今日看来也不算低，只不过难度比较高。

5 选择复刻到底是为了满足玩家的怀旧情结，还是只为了骗钱？其实无论是前者或是后者对于玩家来说结果都是一样的，那就是你要去花钱玩一款已经玩过的游戏。其实如果是经典大作也就罢了，而这款游戏就素质来说实在是不怎么样，平时解个闷儿还凑合，但是想一下你要是花二三百去买这样一款游戏只为了解闷儿的话确实太不值了。

6 这是一个非常传统的日式动作游戏，传统的有些老土。作为超任的GBA移植版，本作确实很好的再现了原作的精髓，不过在我看来，本作的亮点还是在于那些新增的迷你游戏上。本作的画面非常卡通，十足的伍佑卫门风格令画面五彩十分，游戏氛围非常热闹，只是不少过于日本味的搞笑风格一时难于令我们接受。操作感一般，算是中庸之作。

6 老游戏作合集再贩卖，说实话我个人比较反感这样的方式，首先印象分就要扣掉。是，很多游戏的素质值得怀念，但炒冷饭就是炒冷饭，目前的翻炒成风对于整个业界的发展实在是很不健康的。当然了，收录的作品本身可玩度还是不错的，游戏的难度不低，还综合了多种版面构成方式，颇有早期那种硬派的感觉。但还是要强调一下，怀旧不是骗钱的理由。

5 如果游戏这么出的话，那以后就没什么可期待的了，只要把以前的游戏翻出来重新出一遍，这样毫无进取精神的态度已经成为了日本游戏厂商的普遍现象。本作收录了SFC时代的两款作品，不过在画面表现上似乎还不如SFC。基本上游戏的怀旧意味更大，如果不是对大盗贼有偏好的玩家恐怕很少能坚持玩下去。游戏另外也直接附送了原作的小游戏，但这并不能成为让玩家坚持玩下去的理由。

名侦探柯南 拂晓的纪念碑

名侦探コナン 暁のモニュメント



GBA	BANPRESTO
	侦探推理
卡带	2005年4月21日
日版	64M
1人	全年龄

著名动漫系列的又一款新作，可以看得出游戏在向系列巅峰“逆转裁判”系列靠拢时也多加入了自己的一些东西，值得一试。

8 想当初玩GBA上的一代时最头痛的就是其中的动作要素，因为当时觉得既然冠上了“柯南”的名字，当然应该注重推理要素。本作在这点上就做得很好，离奇的剧情加上完美的推理让你充分体验到了当侦探的乐趣。不过也因为游戏的过程全部是文字的选项，因此玩久了会感到些许乏味，而且其中的小游戏需要你通关之后用点数去买，有点骗取游戏时间的嫌疑。

6 本作在GAMEPLAY上的显著改进，是用“要素系统”，整合了前作询问和调查等操作获得信息的渠道，使得玩家在整理、收集和分析线索时，更为容易操控，也更有条理。不过剧情相对而言依旧是比较老套，虽然延续了柯男的一贯传统，可实在是难以吸引年龄稍长的玩家。值得一提的，是本作的隐藏要素非常丰富，但对于玩家来说，吸引力是否足够，是值得推敲的。

7 知名动漫当然要有随时被改编成游戏的觉悟，不过柯南的这一作素质还算不错。引入了“要素”系统并加以时间限制，这对于推理过程来说是简洁式的强化。推理行为的正确和快捷与否直接与游戏评价和奖励点数，以及可购买入手的隐藏要素数量相关，简单而又明确，初次游玩还是比较有乐趣的。穿插于流程中以及通关后出现的小游戏是作品的主要趣味点。

6 CONAN的人气这些年丝毫没有减少的趋势，而在GBA上推出的最新作严格来说完全是满足FAN的作品，对于很少接触原作的人就实在缺乏最起码的代入度，当然不知道CONAN的人也很少。游戏方式简单直白，时间槽的出现增加了游戏的紧张感，但这类设定在很多游戏中都已经出现过了，因此本作的系统框架并没有给玩家带来多少惊喜。整体来说，本作作为掌机游戏基本上是合格，但仅此而已，想在本作中找到惊喜的玩家恐怕就要失望了。









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

5月1日 ▸▸▸ 5月15日

鬼魂力量编年史

スペクトラルフォースクロニクル



PS2	IDEA FACTORY
	战略角色扮演
DVD-ROM	2005年4月28日
日版	116KB
1人	12岁以上

著名的战略系列又再次出击！作品虽然追加了很多新要素，但似乎并不是很讨巧，许多系列的FANS都颇有微词，但游戏品质还是不错的。

6

由静态图片拼成的动画+薄弱的剧情+粗糙的3D造型+缓慢的战斗节奏，令这款号称“鬼魂力量10周年纪念”的游戏难以回报众多系列爱好者对本作的热切期待。不过本作还是有一些亮点的，首先是操作比较新颖，采用了蓄力攻击系统，可以调节战斗的节奏，魔魂系统也比较有新意，系列中的著名角色全部出场也令人很兴奋，但对他们的刻画过于单薄令人遗憾。

6

出阵队伍编成、多必杀技及动画场面等大量经典要素都出现了，游戏也进化成3D了，人设也不能说不好，但我为什么还觉得有些不满意呢？系列原先在系统上的可挖掘性在本作变得非常低，像这样类型的游戏如果没有战略性的话，绝对是一个字：死。本作外在的东西完全具备，但内在的东西就有些欠缺了。如果不是死忠饭死，我想很难给出高评价。

6

之前曾对本作抱有不小的希望，可实际上手之后才发现这款游戏给人更多的是失望。游戏系统与前几作相差不大，对一款PS2后期作品而言，本作的画面真可谓是差强人意。而且作为战略游戏，游戏给人感觉只是双方纯粹的力量对比，战略性要素实在是少的可怜。进入迷宫后的随机地图总数也太少，经常只有那么反复的几个地图，时间一长容易让人觉得枯燥无味。

8

本作时代设定在大魔王被杀之后，酷酷的魔王之女希罗仍是主角。出阵队伍编成、多必杀技及动画场面等大量经典要素得以重现。由于每个行动都要消费AP又是自由移动制，所以在战略上掌握缓急轻重是非常必要的。满足一定条件更可引发合体技。玩家的选择将决定登场人物和故事发展，甚至还能开创出全新的赤霸历史，不满意前几作设定的人大可在此享受一把。尽管最近该系列作品有点“滥了”，但作为回归原点之作还是值得一玩。最后月亮只想说一句“我恨3D！”

格斗之蛇・复刻版

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.19
ファイティングバイパーズ



PS2	SEGA
	对战格斗
DVD-ROM	2005年4月28日
日版	51KB
1-2人	15以上

街机著名3D格斗作品的移植作，数年前在街机上是非常火爆的一款作品，不过毕竟时过境迁，现在翻出这部作品来，只能是怀旧了。

6

地道的怀旧之作，怀念这个游戏本身的同时也是在感慨世嚣，它最近真的是快要消寂于无声了，尽翻出一些老东西来聊以解愁。游戏本身的素质其实平平，由于身后是同样的开发团队，所以此作在一些感觉上与早期的VF比较像，但不同于后者对真实打击感的极致追求，本作更注重的是表达爽快的吹飞和破坏感，但整体处理显得夸张过度，节奏上也缺乏条理性。

9

这样的作品出现，你还能让我说什么呢？作为一个时代的代表，我认为所有没有经历过那个年代的PS2玩家是没有资格对本作说三道四的。SEGA的移植，其实更多的含义是在成全，成全让PS2拥有一个完整的3D格斗体系。现在对照VF4FT来看的话，作品难免有些纰漏，但FT毕竟是最高峰，与之相比你很难不落下风。在又一个世纪即将终结之时，出现这样的作品，而且还是廉价版，只能让经历丰富的老玩家们唏嘘不已。

5

不可否认本作当年在街机厅中确实风光过一阵，但多年之后再次将街机版原封不动的照搬上来，只能说世嚣很没诚意了。先不说吹飞设定是否合理，游戏的出招设定本身就很有问题，用各种招式四平八稳的打会觉得的确有点难度，但当你看到别人一直点轻拳就能神挡杀神、佛挡杀佛的十分钟内轻松穿版，那种感觉简直让人哭笑不得。就算是廉价版也不能这样敷衍人吧？

7

相当令人怀念的作品，以前游戏时那种速度感和拿着滑板和吉他狂抡猛砸的爽快感至今仿佛还历历在目，然而现在玩起来却似乎有些淡而无味，不知是真的没有改进还是太多可选择的游戏早已把自己的嘴惯刁了。事隔多年，如今的复刻版看起来不仅画面粗糙，动作技巧也颇有些不合逻辑。稀里糊涂穿版之后，月亮只觉得一阵茫然，也许我更想看到的还是经过细心制作品质出色的真正新作吧。

51区

AREA51



PS2	MIDWAY
	动作射击
DVD-ROM	2005年4月25日
美版	332KB
1人	17岁以上

以著名的奇异科幻话题51区为题材的第一人称射击作品，相对地加入了一些新要素，比较引人注目。不过游戏画面的表现力只能说一般。

6

看得出来厂商是想营造一出奇幻的气氛，但不得不说的是厂家的努力是以失败告终了。游戏粗糙的画面，和美版游戏一贯的恶劣手感再加上不知是该体现出到了科幻圣地的激动与兴奋还是该体现出身处一个危机四伏且恐怖的地区的高度紧张。恐怖迷们觉得它气氛太差，科幻迷们则觉得它不够专业。四不像，本作是处于一个比较尴尬的处境的。

5

以著名的奇异科幻话题51区为题材的第一人称射击作品，但实际的表现非常有限。以奇幻话题来吸引人的确是可以的，不过粗糙的画面以及较差的氛围表现让人实在无法接受。对细节的过度不重视导致了整个游戏给人的感觉都一般，过分美化的人物设定让每一个正常的东方人都无法接受。世界之谜是整个人类文明的财富，你拿来赚钱不是不可以，但请你起码也得做得差不多一点！

7

以科幻迷们及其关注的51区为题材首先就能为本作吸引到数量不少的玩家，虽然从实际的游戏故事剧本来看其实还有相当大的改善空间，但不得不承认厂商在题材选择上独具慧眼。与差不多十年前的同名游戏相比，这次的进化相当之大，尽管游戏画面略显粗糙，但音乐和操作感都很不错。和其他FPS类游戏相比，本作加入了不少动作冒险的要素，不过游戏初期会比较难。

8

从《X档案》《劫持》和《4400》之后，更多的人开始关注起神秘的51区问题。游戏在动作冒险和关卡上的设计很具巧思，整体节奏把握得当，个人感觉可玩性玩尚佳。遗憾的是画面略嫌粗糙，这也算是很多游戏的通病了。外星人和变种生物的造型设计确实很赞，即使平时并不很欣赏美式风格的月亮也觉得很不错，再加上游戏中充满了强烈的科幻色彩，配乐也相当搭调，将气氛充分渲染。推荐以前不太感冒FPS类游戏的人不妨尝试一下本作！

HELLO KITTY 大作战！

ハローキティのピコピコ大作戦！

PS2	HAMSTER
	动作冒险
DVD-ROM	2005年4月28日
日版	82KB
1人	全年龄

非常非常可爱的游戏，以著名的可爱猫为主角进行游戏，肯定会让FANS非常兴奋。如果想和GF一起玩游戏的话，本作绝对是首选。

5

真是超超超可爱的一款游戏，不过也实在是有点可爱过头了。尽管鲜亮明快的用色，丰富可爱的角色和花花绿绿的衣服都是本作的优势所在，而且还是KITTY三十周年纪念之作，但仍属于低龄向的作品。由于人物、背景的设计都非常简单，所以变为3D画面之后倒也不会显得太过粗糙。总体来说，本作无甚难度，剧情也比较简单，对非FANS的成年玩家来说基本上可以忽视。

5

实在是不知该怎么来评价这样一款作品……如果给这样可爱的猫猫们比较低的分数，自己也于心不忍，但如果评价较高的话违心不说，还容易让人产生误会……我可以说的就是，如果想和GF一起玩或想培养她游戏的话，本作绝对是不二之选，游戏中的双人模式绝对值得大家尝试。但如果是大老爷们儿一个人的话，相信谁也不会去动它……

6

为了纪念日本大人气动画偶像KITTY诞生三十周年而开发的作品。游戏故事本身极为单纯，所有登场角色也都非常可爱，像本作中这样外貌如此有亲和力的敌人们还真是少见。游戏中可以与KITTY的好伙伴们一起冒险，而丰富的换装系统相信也能让喜欢KITTY的女生们大呼过瘾了吧。总体而言这是一款严重FANS向的作品，如果是对KITTY不感冒的玩家则基本上不用考虑了。

6

可爱的凯蒂猫挥动着手中的魔杖拍打着小翅膀从天而降，众多可爱鲜明的角色也一起登场。本作专为凯蒂迷而设，剧情本身也很简单无非就是为了拯救朋友与伙伴们一起合作前往三丽欧乐园，路途上还可以收集衣服换装等等。由于本作是低龄向的游戏为了照顾日本的小朋友们，对白中使用的基本上全都是假名，导致大部分日语苦手的中国玩家都与之无缘了。想感受角色魅力还是实际去一趟三丽欧乐园实在啊！



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视

飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印象感受游戏

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

5月1日 ▶▶▶ 5月15日



龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入


荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解



雪飞 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧


猴子 编者论派 ●原生体味派 不抽丝不剥蛋生吃

冒险王比特·黑暗世纪

冒険王ビイト ダークネスセンチュリー



机种	厂商
PS2	BANDAI
	动作角色扮演
DVD-ROM	2005年4月28日
日版	67KB
1人	全年龄

BANDAI推出的RPG游戏，其在传统的A·RPG基础上加入了很多新设定，游戏剧情发展更加顺畅，充满了东方游戏的细腻风格。

8

动漫改编作品在最近大行其道，人气十足的"冒险王比特"自然不能甘居人后，在PS2推出的这款"黑暗世纪"制作相当精细，出色的卡通渲染完美地再现了原作中的人物与场景，就连原著中的一些细节也毫不遗漏，饰物、纹理随动作产生变化的设定令人感慨。游戏的控制方式相当特殊，可能会令一些玩家稍感不适，但游戏素质在同类作品中还算是比较高的。

6

又是一款没有什么亮点的动漫改编作品，典型的靠着原作人气混饭吃的类型。作为一款ARPG，本作的操作显得过于怪异，利用R3键来进行攻击的设定会让大部分玩家感觉不适应，而更换武器以及使用必杀技的时候更要狂转摇杆，难道BANDAI就想不出什么比较有趣的创意吗？游戏的流程比较简单，画面表现中上，喜欢原作的玩家可以来尝试一下。

8

《冒险王比特·黑暗世纪》这款由BANDAI制作的A·RPG游戏，改编自正在连载的人气同名漫画和动画。原作作者为三条陆，漫画则是稻田浩司执笔的，讲述人类少年比特如何结束整个"黑暗世纪"的故事。游戏的画面为了保留原作漫画和动画的风格，完全以卡通渲染方式表现出来。在游戏中，玩家除了不断接受新的任务除妖斩魔之外，还会随着故事的发展与原作中的另外4名角色相遇，并且在剧情方面也完全忠实原作的。原作的FAN们不可错过！

7

继前不久的《武藏传》续作之后，再一次又有新的A·RPG登陆PS2主机了，这就是家喻户晓的动、漫画改编的《冒险王比特·黑暗世纪》，本作游戏中完全忠实原作的风格，就连剧情也照搬过来，难免缺乏新意，不过对于超级热衷本作的FANS来说，应该算是一大福音吧！也就是说，把动画基本看完之后，攻关起来应该就不会有什么难点可说了。对于一款由动画前身而演变出的游戏来说，卡通渲染的人物再合适不过了，对于喜欢日式ARPG的玩家来说，不妨尝试一下吧。

脑航员

PSYCHO NAUTS





机种	厂商
XBOX	MAJESCO GAMES
	动作冒险
DVD-ROM	2005年4月19日
美版	——
1人	13岁以上

一款无比美国化的游戏，其中的人设实在是让我等东方人难以理解个中三昧……游戏手感爽快，总体来说还是一部中上之作。

8

本作秉承了欧美游戏一贯的简单明了的剧情设定，没有什么复杂的名词或是世界观来让人头疼。游戏中的操作系统非常简洁，即使是不擅长动作游戏的玩家也可以轻松上手。本作最出彩的地方还在于游戏的创意，应用各种各样的特殊能力来进入别人的大脑消灭不良意识，新意十足，而游戏中优秀的谜题设定也为本作增色不少，赶紧来尝试一下吧！

9

可能会有不少玩家不大喜欢这种美式漫画般的游戏画面，但如果仅仅因为这个见仁见智的原因就放弃本作的话就太可惜了。在不同人的意识之中历险的设定非常有意思，而且游戏中的各个舞台设定也都很有个性，尤其是肉铁户一关，让人恨不得期待能够一直停留在这个世界之中。游戏中的战斗部分并不多，相反谜题部分占了不小的比重，从谜题的设计中也能看出开发商的杰出创意。

7

又是一款本人最喜欢的美式漫画风格3D动作游戏，人物的造型是古灵精怪，真是佩服那些"洋毛子"的无限想象力。作为一款动作游戏，超爽快的流畅度为本作增分不少。另外，在游戏中的战斗系统也非常的有趣，玩家所控制的主角，完全是在人类的大脑意识中与敌人进行战斗，并且，在人物的血槽下面会有一个变身的能力槽，当能力槽攒满后，主人公会变成高大巨人，玩家控制这样的角色在游戏中冒险，想必一定乐趣无穷啊！

7

这是一个非常正统的美式动作游戏，彻头彻尾的美式人物形象——恶心而又简陋，彻头彻尾的美式操作设定——大3D自由视角，加上轻松自在的操作手感。非常值得称赞的，是本作奇怪的世界观设定——进入人的大脑，通过消灭不良意识，来拯救所在的脑世界。也许正是因为有了这样一个创意十足的起点，所以游戏的解谜成分非常出色，各种新奇的设定是让人非常乐于钻研下去的。

星战前传3 西斯的复仇

STAR WARS3 REVENGE OF THE SITH





机种	厂商
XBOX	LUCAS ARTS
	动作冒险
DVD-ROM	2005年5月4日
美版	——
1人	13岁以上

代表了美国一代人的精神状态的电影，如今在又一波抢钱风潮来临之前，游戏首先出现了。不必多说，如果是电影的饭的话一定不会错过。

7

如果从一个单纯的星战迷的角度来看，本作还是非常出色的：人物描绘非常细致，尤其是神态，几乎可以乱真，衣服的摆动也十分自然。游戏中的场景刻画很细腻，大部分场景中的物体都可以使用或破坏，光影效果也不错，如同在观看影片一般。但是，这是一款游戏，那种轻飘飘的打击感足以令我对之厌恶，不是星战爱好者的玩家还是不要挑战自己的忍受能力了。

6

有些话说太多遍，我自己都说烦了："作为一款电影题材改编的游戏来讲，本作的素质尚可"。潜台词就是：去掉"星战"的光环，这个游戏就是个彻头彻尾的垃圾。关卡设置乏善可陈，敌人AI低下，战斗套路极其重复。至于手感……有手感可言吗？本期攻略中附赠打开全部隐藏要素的秘技，不想浪费时间的话就用秘技把游戏中的电影片断看一遍吧，它的价值也就仅此而已了。

8

又是星战迷不可多得的聚会时间了，本次的游戏中仍然使用以往那种恢宏的音乐。并且，星战系列前几作中曾经也有几部动作成分的游戏，不过给人的影响都是很平淡无味的那种，那是因为动作成分并没有充分体现出来。不过本次的星战可以说算是一次"该系列"动作版的革新！并且，随着段落式的剧情，主人公的LEVEL也会随之提升。类似于《无双》系列的打击快感也能在星战中找到落脚之处了，真是可喜可贺啊！

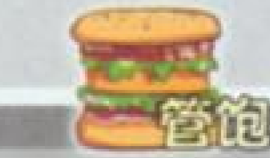
8

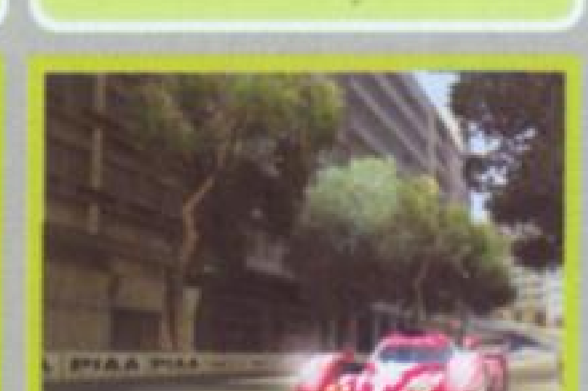
美国人奉为神作的星战，到了中国玩家手中，就少了几分激动。星战的游戏至今已经发售了数十款，想必还是拥有不少的FANS，本作总体来说没有太多的新意，也许是为了整体与电影结合得更加紧密，游戏分为了杰迪武士与西斯教徒两股势力，玩家可以左右未来的发展方向，决定投身哪个阵营，总之，如果你是星战的忠实FANS，那么本作确实可以一玩。

Forza赛车

Forza Motorsport







机种	厂商
XBOX	微软
	赛车竞速
DVD-ROM	2005年5月12日
日版	——
1-4人	全年龄

微软号称要与GT对抗的作品，从成品来看作品绝对有和GT相抗衡的本钱，游戏的品质非常不错，推荐给所有有XBOX的朋友。

9

如果你是一名赛车游戏爱好者，那么你就绝对不可以错过这款FORZA赛车！在画面方面，本作丝毫不逊色于"GT赛车4"，甚至还要略胜一筹，车体的光源效果以及周边的景物描绘都十分的细致，令人为之陶醉。游戏中的配乐相当到位，可以更好地烘托出比赛紧张激烈的气氛，各种音效也非常真实，使玩家仿佛置身于真正的赛车场内。

7

盛名之下，其实难副——本游戏再次印证了这句话。其实总体来说游戏的素质还算中上，但是与发售之前厂商的极力鼓吹相比，落差实在是大了一点。速度感的欠缺是一块硬伤，即使用最顶级的车型也很难有"飚"的感觉。曾经被吹上天去的"画面效果"，其实也不过如此，尤其是赛道贴图总感觉缺色。奉劝厂商以后还是多干实事、少放卫星吧！

9

一直以来"微软工作室"在网上闹得沸沸扬扬的超越GT4的大作终于登场了，相对于RAC游戏中处于霸主地位的GT4来说，无论是在画面还是在音效上，都可谓是有过之而无不及，单说在游戏中出现的真实赛道吧，在GT4中由于PS2的技能所限，被删掉的背景，也在XBOX平台上得以完全的还原，车体的即时反光，以及在发生事故后的车体损伤，都超越GT的画面表现。只是老美的手柄R油门、L刹车的设置，不知道会不会得到东方玩家的认可。

8

很显然，这款游戏一出世，就是为了要干掉GT4而来的。从画面上来看，RORZA是很有自身特点的，车体的损坏，热模糊，粒子效果等一些细节刻画，都不输与GT4。而最核心的操作性方面，RORZA也有着不俗的表现，不同的赛车有不同的过弯方式，车体能够敏感地反映玩家的每一处细腻的操作，车体碰触，撞击，路感反馈等物理现象也得到比较真实的再现，总之，RORZA确实拥有了可以与GT一较高下的实力。







这款《格斗之蛇》的难度是非常高的，简单难度下想要迅速通关也很困难，特别是最终BOSS，速度快，招式多而且防御力奇高无比，实在是难应付得很！看到这个皮厚的家伙就让人联想到了《口袋妖怪》中同样是非常耐打的“大岩蛇”，还有就是这个家伙的盔甲也像石头一样坚硬，想要打爆不是那么容易的，难道他也会“变硬”这个技能？

PS2	本刊译名：格斗之蛇			
	SEGA	2005.4.28	2625日元	51K
对战格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	15岁以上

昔日街机上的不朽格斗名作，十年后在家用机上经典再现！

粗糙也疯狂

这次在PS2上推出的《格斗之蛇》就是1995年街机版的完全复刻。相比今天的格斗游戏，原汁原味的街机版《格斗之蛇》的确是太过粗糙了。画面就不用说了，不同难度之间没有太多的变化以及某些动作的延迟等等在今天都是不可原谅的。不过既然是完全复刻所以这些缺点也就忍了，毕竟玩这款游戏的动机是怀旧，而不是追求格斗的感觉。说句公道话，《格斗之蛇》在当初的3D格斗游戏当中，动作的严密性是非常高的，同时爆甲以及墙壁的设定也使游戏的爽快感大幅提高。即便现在来看这些要素也是相当独到的，也许是很久没有接触到这款游戏了，如今这些要素依然感觉火爆感十足。



基本出招

P 拳 K 脚 G 防

防御反击	后+P/K
BOSS专用防反	后斜下+KKP
基本投技	近身P+G
受身	P+K+G
空中基本技	(空中)下/后/前+K
前冲基本技	(前冲)P/K/方向键+K
倒地追加	上+P/下+P/下+K
自己爆甲	前、后、前、后+P+K+G
登墙	跳跃到墙壁时按上+P
登墙俯冲	下+P

(登墙技只限PICKY、HONEY、JANE、MAHLER、B.M这四名角色)

游戏中的四大系统

既然与VF一样是铃木裕的作品，那么在系统上肯定多少都与VF有些类似。首先在按键功能的分布上就一模一样，不过与同期的《VF2》相比，其动作的合理性大为提高，同时刺激性也提升到了一个新的高度。另外值得一说的当然就是《格斗之蛇》中较为独到的四个系统了。



爆甲系统

在今天我们一直希望格斗游戏能够接近真实，例如衣服能在战斗中有一定程度的破损。然而在95年的《格斗之蛇》中，就有类似的设定了，那就是系列独有的“爆甲”系统！《格斗之蛇》中的人物在上场时都是全副武装的，铠甲有上下之分而且每个人铠甲的耐久度也不一样。画面上方两个角上的绿色小人图标代表的就是铠甲的“血槽”，当绿色开始闪烁时就代表铠甲的耐久已经接近极限，而当爆甲后，绿色就会变为红色。前面说过铠甲分为上下两部分，因此受到不同部位的攻击，铠甲闪烁的部位也会不同。在爆甲之后，其实也并不代表就一定处于劣势。因为虽然防御力下降，然而攻击力和速度都会大幅提升。因此在实战中，有时根据需要也有自己爆甲的作战手法。

墙壁系统



《格斗之蛇》的战斗场景是一个密闭的空间，也就是标准的四方形而且周围有栏杆、墙壁等阻挡物。本作中是不会出现体力还有剩余而人却被击出场外的“RING OUT”，不过在最后一击时，如果使用重攻击的话就会将对手击出场外。而在实战当中，墙壁的设定也是玩家在执行攻击战术时必须考虑的要素。因为墙壁起到的作用就是限制行动范围，而一些空中连击在使用时如果配合墙壁的反弹则可以实现超长连击。因此在将对手逼至版边时如果将对手击飞，那么你所占的优势是非常明显的，在很多时候这都是造成局势逆转的大好时机。同时如果单独使用重攻击或摔投技将对手打到墙壁上的话，也会给对手造成损伤。

空中系统

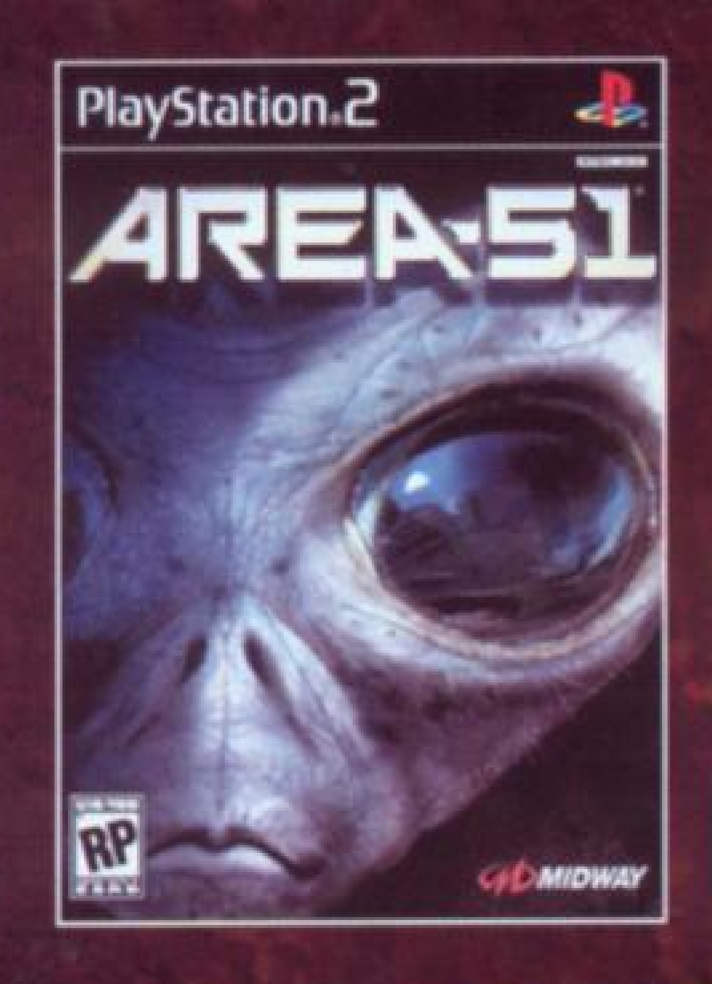
《格斗之蛇》的空中连击是这款游戏的一大看点，因为当角色浮空时的被攻击判定是比较宽泛的。因此在先对敌人使出浮空技之后是非常容易进行空中追加的，因此在观赏性上本作比铁拳系列毫不逊色，然而对受身技的限制却也越发明显。首先，受身技（P+K+G）只能在空中使用，也就是说一般被击倒时受身技是没有用的。其次，使用受身技时自身的被攻击判定会有所提升，特别在版边时，如果对手距离自己太近就要在受身时快速反击，否则老老实实地挨一套连技还不如被墙壁砸一下呢。当然，受身技也还是比较实用的，例如被对手吹飞时的受身就是阻止对手发动倒地追击的绝佳手段。总之时机的把握是非常关键的。

防反系统



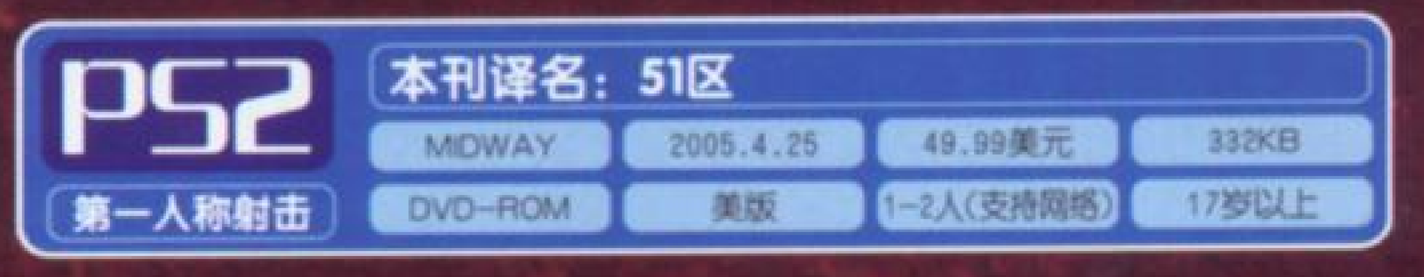
防御反击技在本作中的表现非常突出，因为其具有使用方便和效果显著的特点，因此在实战中的利用率非常高。防反技也分为上、中、下三段，而且破坏力非常大，通常可以用来破坏敌人的铠甲，以及在最后将对手击出场外。在使用防御反击时，自己会有一段时间硬直，不过这段硬直时间是处于防御状态因此不用担心敌人的进攻。当然，意思是说如果对手在使用中段攻击时，你发动中段防御反击就可以不用担心，如果这时敌人突然攻击下段则会破除你的防反技。因此防反技使用的最佳时间就是在对手使用一套固定段位的连技时发动。另外当两人同时使用防反技时就要看谁使得比较晚了，因此在对方没有明显作出攻击时最好不要贸然使用防反，因为只要对方使用的比你晚，或者使用投技或打击你的无防御段位的话，你处于硬直状态也就只能被动挨打了。

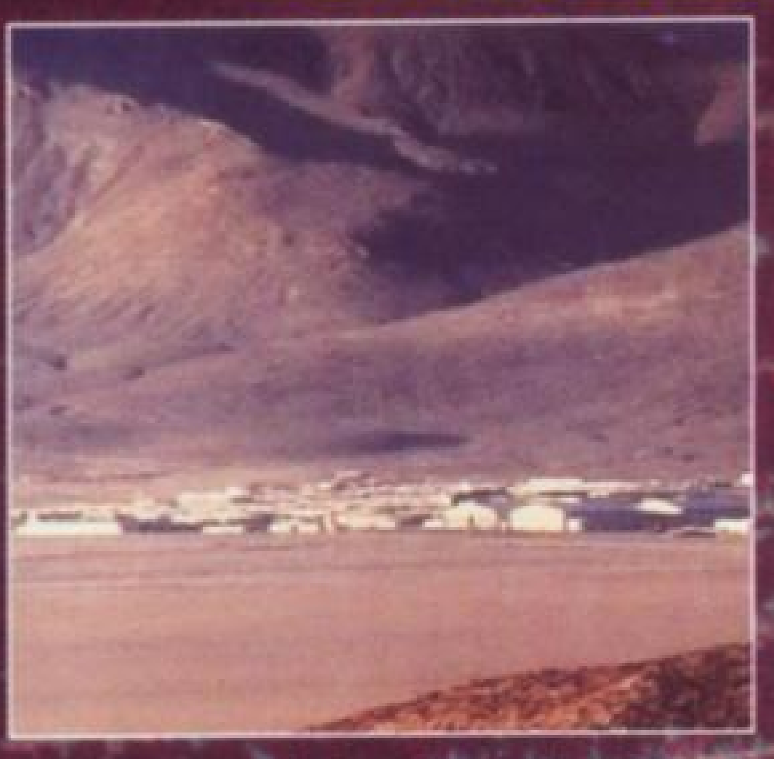
□文责/小沛



AREA-51

比起《光环2》、《毁灭战士3》等大作来，本作的画面效果可以说是比较差劲。不过游戏中对气氛的营造颇为成功，音响效果令人印象深刻，关卡设计也属上乘，令玩家时刻保持高度紧张的状况。总的来讲算是近期内值得一玩的FPS类游戏之一。





位于内华达州戈壁中的51区是一个戒备森严的空军基地，围绕它有很多真假莫辨的传闻，这是从数公里以外使用长焦距镜头拍摄的照片。

按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动	右摇杆	视角控制
L1	跳跃	R1	射击
L2	下蹲	R2	精确瞄准
L3	切换电筒	R3	近身攻击
□	投掷手雷	△	切换武器
○	切换武器	×	装填弹药、调查
十字键左/右	侧身	START键	游戏暂停

游戏背景介绍

"51区"也许是这个地球上最神秘的地区之一。它实际上是位于美国内华达州著名"赌城"拉斯维加斯以北约150公里处的一个高级机密军事研发测试中心，由美国空军管辖。很多具有高精科技和极具保密性的机种就是从这里研发出来，例如U-2侦察机、F-117隐形战斗机等等。由于戒备森严，平民根本无法接近这个地区，因此也产生了很多关于51区的猜测，其中最令人津津乐道的就是美国军方在这里进行外星生命和飞碟科技研究的传闻。在大家熟悉的很多科幻影视作品中都对51区有过描述，关于它的游戏也为数不少。

在本游戏中，玩家将扮演特别行动部队的成员艾森·科尔，进入51区的地下研究所解决病毒泄漏事件。在游戏中玩家将面对的敌人是受到了奇异病毒感染而变异的怪物，而随着剧情的进展，外星人也逐渐卷入到这个事件当中……游戏开始时主角将与自己的小组成员一起行动，这些小组成员都训练有素，而且他们是不会被杀死的，在战斗中有很大帮助。不过好景不长，随着这些成员逐渐阵亡（剧情强制）或者失散，很快游戏还是会回到一般的FPS类游戏"孤胆英雄"的套路上来。另外要注意的是本游戏的准星过小而且颜色不够醒目，尤其是在昏暗的场景中找起来很费劲，算是瑕疵之一吧。



系统要点解析

作为一个第一人称视角射击游戏，本作的系统没有特别与众不同的地方，FPS的老玩家们都可以轻松上手。比较值得注意的系统要点有：



任务导航系统： 本游戏中没有小地图或者雷达，不过制作者还是比较体贴地提供了任务导航系统。主角当前任务的所在位置会在屏幕上以一个绿色小三角的图标显示出来，并且在下方注明该位置与主角之间的距离（如右图），方便玩家搜寻。另外目标位置有时候并非固定的，例如有些任务要求主角跟随某个NPC人物移动，等等。

扫描器： 在很多科幻题材的游戏中都会有"扫描器"或者类似装置的存在，本作也不例外。可以扫描的物体会以一个矩形的框标记出来，如果进入合适的扫描距离这个框就变成绿色。使用切换武器键切换到扫描器，然后按R1就能扫描了。除了剧情必需的线索之外，游戏中还可以找到其他一些可以扫描的物品，例如ID卡、标本等等，扫描这些东西可以打开隐藏要素。

近身搏斗： 按下R3键主角可以使用近身搏斗。比起其他一些FPS类游戏来本作中近身搏斗的意义要大一些。由于很多敌人速度都非常快而且喜欢猛扑过来，当它们冲到主角贴身范围之后便难以瞄准，此时近身搏斗就可以发挥很大作用，而且威力也不小。

隐藏文件揭密

本游戏中的隐藏要素是与"扫描器"密切相关的。每一关中都有五个可以扫描的物品，散落在场景各处。如果你找到并且扫描了某关的全部五个物品，就能打开对应本关的秘密文件。如果你找到全部19关中的95个可扫描物品，就能打开整个游戏最后的秘密文件。观看秘密文件的方法是退出游戏后在菜单中选择"SECRET"选项。

下面就以游戏的第一关为例，指引大家来寻找关卡中所隐藏的可扫描物品：

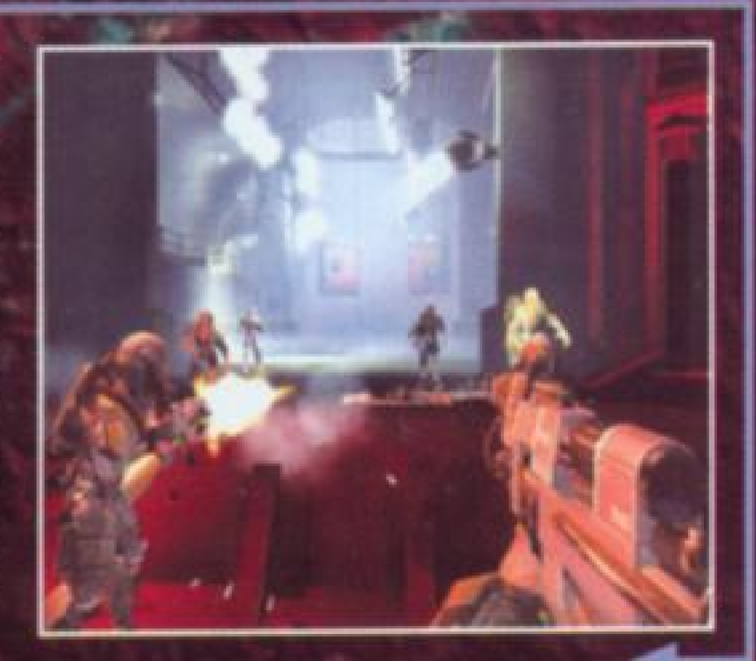
1、未知表皮类型（unknow skin type）：得到扫描器后，扫描这个房间对面角落中的尸体手臂。

2、Xm-88型机枪规格（Xm-88 turret specs）：开始追踪变异士兵的任务之后，途中会有一个房间有轮胎从木架上掉落，跳上这些轮胎，然后向右跳过铁栏杆，扫描角落中的碎片。

3、罐体说明（canister specifications）：下一个房间路左边靠近卡车的位置有一个发着蓝光的大罐体。

4、注射器（health syringe）：追踪变异士兵回到射击场后，与他逃离相反的方向蹲下钻过卡车与墙壁之间的缝隙就可以找到。

5、解码数据（decoded laptop information）：从射击场追踪变异士兵到下一个房间之后他会躲在一张桌子旁边开火，击退他后扫描那张桌上的电脑。



□文责/荇菜

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

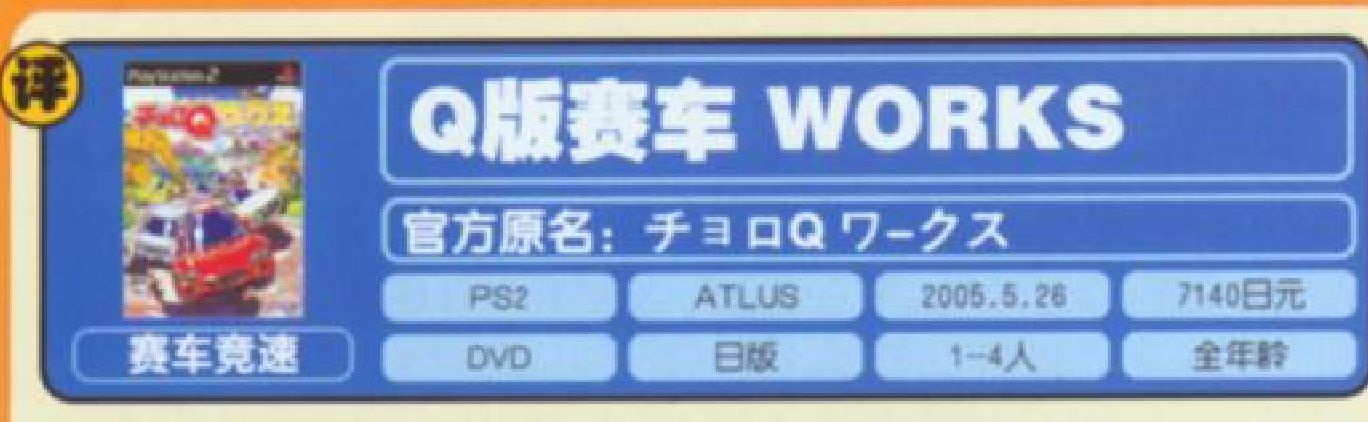
最新作游戏情报

two' WEEKS 5.20~5.31

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

评



Q版赛车 WORKS

官方原名：チョロQワークス

赛车竞速	PS2	ATLUS	2005.5.26	7140日元
	DVD	日版	1~4人	全年龄

圆滚滚的赛车们上演精彩竞速！





"Q版赛车"是ATLUS公司的著名赛车系列游戏，本次的新作在保持了系列可爱赛车造型的同时，使用卡通渲染技术代替了原来的写实描绘，使得游戏中的赛车们显得更加圆乎乎、胖嘟嘟，更能讨得玩家们的欢心。别看本作是一款Q版游戏，但是游戏中的车型都是出自现实社会中著名厂商的产品，共收录了包括丰田、日产、三菱等公司的46款新旧人气赛车，并有9台ATLUS原创的赛车参赛，其中最引人注目的就是"真·女神转生"中的人气角色ジャックフロスト变身而成的超可爱赛车，女孩子们看到了一定会大喊"卡瓦伊~"。既然副标题叫做"WORKS"，本作中自然会有着众多的任务设定，玩家会在街道中遇到各种各样的依赖，去帮助别人修建家园或是帮助遇到困难的人，还可以在对战模式中与朋友比赛。本作中可以装备到赛车上的零件共有105种之多，其中还有铁球、巨锤等富有特色的道具。本作风格清新可爱，很适合和女孩子一起玩。

飘移什么、单侧驾驶我都会！

破灭之玛尔斯

官方原名：破灭のマルス

冒险解谜	PS2	IDEA FACTORY	2005.5.26	7140日元
	DVD	日版	1人	12岁以上

本作的故事发生在近未来，一艘火星探索船在那里发现了神秘的遗迹，并将其回收。但就在即将返回地球之际，探索船在大气圈中发生了猛烈的爆炸，并坠落在日本。此事件之后，地球上就出现了被称为"遗迹人"的怪物，并开始大肆破坏。此后数月，几名少女挺身而出对抗凶暴的"遗迹人"，故事就此展开……游戏中的5名女主角不仅美丽动人，更有着极强的战斗能力与丰富的个性，在游戏中会与主人公"猛"联手作战，对付穷凶极恶的遗迹人。游戏中的战斗场景十分火爆刺激，玩家要控制"猛"与女主人公们配合才能顺利打倒敌人，而战斗的结果还会影响到之后剧情的发展，因此战斗时一定要谨慎。热爱美少女游戏的玩家一定会喜欢本作。

我有一个秘密，其实……我们不是人类！



游戏中的战斗方式相当特殊。



攻 评

伊莉斯的炼金工房 永恒玛娜2

官方原名：イリスのアトリエ エターナルマナ2

角色扮演	PS2	GUST	2005.5.26	7140日元
	DVD	日版	1人	全年龄

两个不同的世界，两名炼金术士……

在孤高的世界"伊甸"，人们利用着被称为"玛娜"的精灵的力量，可以从虚无中创造出各种物品，这种技术被称为"炼金术"。在炼金术的帮助下，伊甸的人们过着平和富足的生活。故事的主人公费尔特和薇赛是在炼金术学校学习的少年和少女，同为孤儿的他们自由一起长大，关系十分亲密。菲尔特虽然有着很高的炼金术天分，但他更喜欢舞刀弄剑，因此反而是薇赛更早获得炼金术士的资格。但就在他们去往"多尔的大树"去与木之玛那签订契约的路上，他们见到了难以置信的光景，"多尔的大树"居然就这样凭空消失了！而在他们返回报告之际，费尔特听到了不可思议的声音"听到吾声之人，遵守永远的誓言，背负守护万物之源一玛那之觉悟，汝可持否？"。追寻着声音，费尔特得到了被称为"深苍的阿左忒"的圣剑，而二人的命运之门，也随着异世界"贝尔科海迪"的降临而打开了……本作有着浓郁的浪漫幻想风格，适合喜欢角色扮演以及魔法题材的玩家。





炼金术士RPG



攻研评

泪指轮传说系列 贝尔威克传说

官方原名：ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ

模拟战略	PS2	ENTERBRAIN	2005.5.26	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

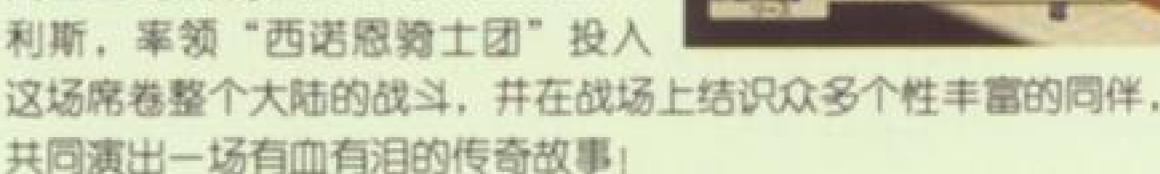
超大作登场！剑与魔法的壮阔传说！



“火炎之纹章”可谓是战略模拟类游戏中的顶尖之作，前几天发售的“苍炎之轨迹”想必让众多PS2玩家为之垂涎不已吧？不过不用再羡慕NGC玩家了，PS2上马上也要推出拥有浓郁“火纹”风味的游戏作品了，那就是这款“泪指轮传说系列 贝克威尔物语”！虽然“泪指轮传说”并不是“火纹”的系列作品，但却是出自于“火纹”系列的生父加贺昭三之手，因此不管是从游戏方式、故事设定以及系统设定等方面看都像极了“火纹”系列，更有着一些独到的地方，令火纹迷们大为推崇。本作是“泪指轮传说 由托纳英雄战记”的续作，在前作的基础上进行了不少的变化与改良，下面就为大家介绍一下本作的一些特征：



众多的登场人物与厚重的剧情



玩家将在游戏中扮演贝尔威克同盟国的所属国西诺恩公国的王子利斯，率领“西诺恩骑士团”投入这场席卷整个大陆的战斗，并在战场上结识众多个性丰富的同伴，共同演出一场有血有泪的传奇故事！



崭新的系统与紧张感十足的战斗

本作与前作最大的不同之处，就在于战斗部分地图的单位变为了六角形以及自军与敌军混合行动的“同时回合制”。六角形的地图单位令本作的战略性大增，原来的一些战略战术在本作中将不再适用，玩家们必须开拓思路，创造出新的打法。而同时回合制无疑增强了游戏的紧张感，令玩家们更加投入。



街道中的设施与丰富的事件

本作中，玩家可以在街道中购买武器或是雇佣士兵，更有料理店与工房等设施供玩家利用，其中购买马匹的设定比较新颖，虽然价值不菲但却绝对物有所值，会对之后的战斗起到很大的帮助，但要小心马匹也会受伤致死。此外，在街道中还会引发各种事件，可以接受依赖或是收得新同伴。



NBA街头篮球V3 马里奥灌篮

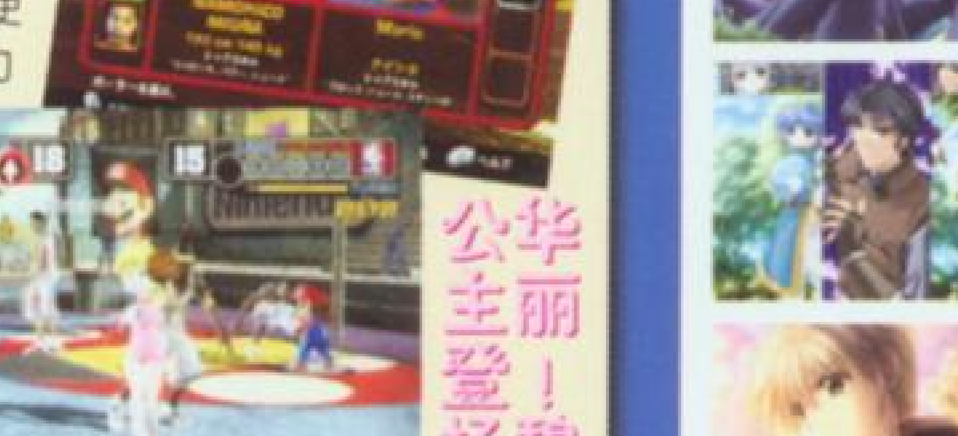
官方原名：NBAストリートV3 マリオでダンク

体育类游戏	NGC	EA	2005.5.26	7140日元
	DVD	日版	1-4人	全年龄

梦之对决！NBA球星VS任天堂群星！



几年前，一部“空中大灌篮”风靡全球，剧中篮球巨星“飞人”乔丹带领迪斯尼群星们比赛的场景相当有趣，而现在，玩家们在家里就可以体验操纵任天堂明星与NBA球星对战的乐趣了！本作采用街头篮球的规则，只要哪一队首先获得21分就判定为胜利，玩家们可以在游戏中使出无视重力的超级跳跃、豪快的灌篮攻击等招式，画面表现力完全不输于正统的篮球游戏。本作的操作相当简单，基本上可以通过十字键与AB键来实现，很快就可以上手，即使是初学者也可以轻易使出爽快华丽的必杀技，这也是本作的魅力之一。在游戏中出场的任天堂角色不只是马里奥与路易兄弟，瘦弱的桃子公主也会登场，她会有怎样的表现呢？本作中的游戏模式相当丰富，还可以4个人同时游戏，非常适合与朋友们同乐。



华丽！碧奇公主登场！



天使之羽 黑色残影

官方原名：Angel's Feather ～黑の残影～

冒险解谜	PS2	GN SOFTWARE	2005.5.26	7140日元
	DVD	日版	1人	15岁以上

人气女性向游戏增强版再度出击！



在远离人类的世界，生活着拥有圣洁羽翼的白羽一族，他们都有着平稳谦和的性格，过着与世无争的幸福生活。但是，随着黑羽一族的出现，白羽一族的安稳生活被打破了。黑羽一族拥有特殊的魔力，并使用这种邪恶的力量侵略白羽王国，妄图支配白羽一族。在他们的猛攻下，白羽国的国王与王妃全都遇害了，残存的王子则被忠臣隐藏到了人间界，而国王的弟弟由于与人间的女性相爱而触犯了族规，也流落到了人间。黑羽一族没有追踪到王子的下落，但却发现了国王的弟弟，为了掩护妻子与双胞胎儿子，王弟牺牲了自己的生命。随着岁月流逝，游戏的故事也展开了……本作的游戏方式以冒险解谜为主，其中还穿插着RPG式的战斗，玩家可以选择3名角色组队参战，使用招式时会出现华丽的特写画面，还有协力攻击的设定。注意本作是女性向的BL游戏，各位大老爷们基本上不用考虑了。



讲述白羽一族的悲惨传说……











互动演剧 便携版 双面女郎

官方原名：やるドラ ポータブルダブルキャスト

PSP	SCE	2005.5.26	3990日元
UMD	日版	1人	12岁以上

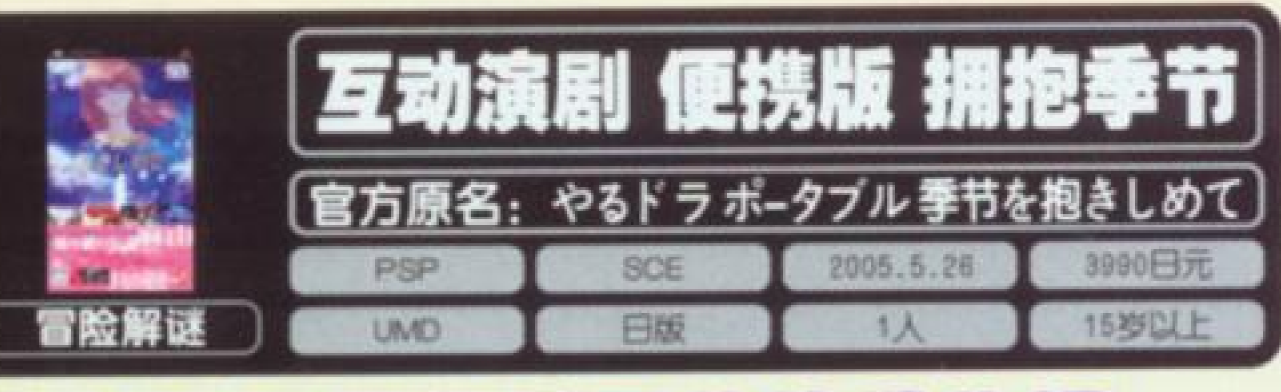
冒险解谜

互动活剧第一弹！惊异的真实！

在接近暑假的一天，主人公去参加同学举办的酒会，并喝得酩酊大醉，悉心照顾着他的，是刚刚成为主人公所在的电影研究会的主演女优的赤坂美月。赤坂是个活泼可爱的女生，但在她那充满阳光的笑脸下，却好像隐藏着一丝不为人见的阴云。在之后的拍摄过程中，不祥的传说一直围绕着整个摄制组，而且还发生了很多莫名奇妙的事件，难道真的有“杀人鬼”存在吗？主人公能够破解真相，和美月一起打破邪恶的诅咒吗？本作是“互动活剧”的第一部作品，凭借着优美的人设、曲折的故事一举赢得了玩家们的心，一时成为话题作品。本作的分支非常多，游戏过程采用全动画表示，多重结局系统更是吸引着玩家多次进行游戏，本作的声优包括平松晶子、水谷优子、森久保祥太郎、白鸟由里、置鲇龙太郎等出色声优，令游戏中的对白更加传神。本作需要一定的日文水平，能够进入剧情的话绝对会为之感动。







互动演剧 便携版 拥抱季节

官方原名：やるドラ ポータブル季节を抱きしめて

PSP	SCE	2005.5.26	3990日元
UMD	日版	1人	15岁以上

冒险解谜

拥抱季节，樱花树下的浪漫物语……

作为“互动演剧”的第二部作品，“拥抱季节”比上一作制作得更加精致，剧情、人物刻画等方面也显得更加成熟，在各个方面都有着显著的提升，因此获得了广大玩家的热烈欢迎，不仅在日本，在语言不同的我国也引起了一阵“拥抱季节”的旋风。本作的故事开始于樱花飞舞的4月，刚考上大学的主人公与女友朋子在樱树下遇到了不可思议的少女麻由，除了自己的名字她失去了所有的记忆，而她更酷似主人公死于车祸的初恋对象，这一切难道都在冥冥之中有着某种联系吗……随着主人公与麻由的接近，围绕着这个仿佛樱花妖精一般的少女的谜题也慢慢地揭开了。本作的女主角麻由的声优为今井由香，朋子则由三石琴乃配音。



动摇的友情和恋情在樱花中飞散





互动演剧 便携版 桑巴吉他

官方原名：やるドラ ポータブルサンパギータ

PSP	SCE	2005.5.26	3990日元
UMD	日版	1人	12岁以上

冒险解谜



林原惠！日本声优界的女神林原惠终于登陆“互动活剧”系列了！阿惠的百变嗓音将游戏中的菲律宾少女玛丽亚演绎得活灵活现，时而可爱活泼、时而阴郁低沉，光是冲着她的全力献声就已经有了充分的购买动力了，再加上士郎正宗的出色人设，本作可谓是“互动活剧”的巅峰之作！本作开始于一个雨夜，刚参加完聚会的主人公遇到了一名被警察追捕的流浪少女，并出于同情心将她收留。但令主人公吃惊的是，少女随身携带的挎包中居然有一把手枪！随后，主人公在追寻少女身世的过程中慢慢地与她从熟悉发展到互有好感，之后更坠入情网，但也被牵扯进了一场黑帮的争斗之中，随时有着性命之忧。不过，凭着玩家敏锐的判断和两人之间真挚的爱情，最后主人公一定可以带着玛丽亚脱离黑帮的阴影，迎来幸福的生活！



互动演剧 便携版 雪割之花

官方原名：やるドラ ポータブル 雪割りの花

PSP	SCE	2005.5.26	3990日元
UMD	日版	1人	12岁以上

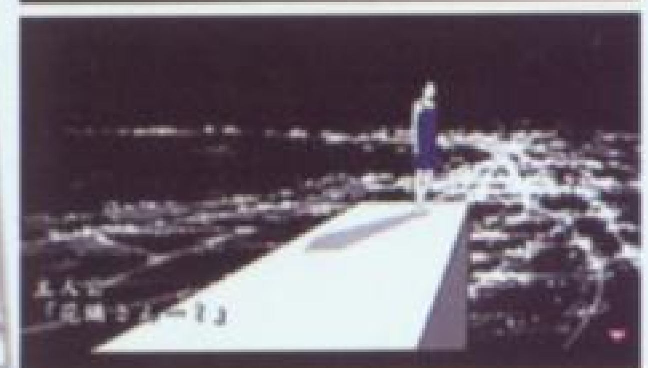
冒险解谜

真实与虚伪交错的成年人的童话

作为PS上“互动活剧”的终结之作，“雪草之花”与前几部作品有着不少相异之处。首先，本作的画风一反之前卡通唯美的风格，而采用了写实的风格，剧中人物虽然没有系列前作那么抢眼，但仔细看来还是别有一番味道的。其次就是作品的年龄定位，之前作品的年龄定位都不算高，而本作则显得相对更加成人化，女主角是住在主人公旁边的白领女性，与她交往的话会不可避免地接触到成熟大人的世界，这也是本作的年龄设定为15岁的原因之一。女主角织花是主人公的邻居，主人公一直暗恋着她，但织花却已经有了未婚夫，因此主人公一直没有勇气接近她。某天晚上，警察突然敲开了主人公的门，告诉他织花被送进了医院，主人公立即赶往医院前去探望，而他们之间不可思议的恋情也就此展开了……本作中对于角色内心深处的感情描写比较细腻，是一部值得细细品味的游戏。









SD高达 G世纪

官方原名：SDガンダム Gジェネレーション

DS	BANDAI	2005.5.26	6090日元
卡带	日版	1人	全年龄

模拟战略

新的传说！SD版钢铁骑士见参！



"SD高达 G世纪"系列一直在高达迷中保持着极高的人气，自从在PS上推出了1代之后就受到了如潮的好评，并在此之后推出了多款续作，并曾推出PS2版及GBA版，现在，最新锐掌机DS也为玩家们奉上了这款最新的系列作品—DS版的"SD高达 G世纪"。本作收录了包括TV版动画、OVA版动画、剧场版动画、小说、漫画、游戏、外传等众多领域的高达作品中的机体，其中最为耀眼的还是现今大红大紫的"高达SEED"，大和吉良又要驾驶着自由高达在游戏世界中驰骋了！本作的一大特色是为数众多的特殊事件，包括了各部作品中的经典场面以及游戏原创的"IF情节"，其总数将要达到令人惊异的1000件以上！此外游戏还公布了原创的女主角，她从多阿鲁研究所逃亡后被幽古所救，并成为了一名MS机师，而她身上似乎具有着某些超越常人的能力，估计也是一名强力的NEWTYPE。应用DS的双屏功能，本作必将会带给各位高达迷全新的感受。







半熟英雄4 7人的半熟英雄

官方原名：半熟英雄 4 ～7人の半熟英雄～

PS2	SQUARE-ENIX	2005.5.26	7140日元
DVD	日版	1人	15岁以上

角色扮演

猥琐王子再来，跑到宇宙去搞怪！

SQUARE-ENIX的超搞笑风格RPG"半熟英雄"的第四作"7人的半熟英雄"马上就要与玩家们见面了！本作的主角依然是持有传说之蛋的2D世界的猥琐王子，今次他为了化解将要毁灭世界的大灾难而飞向太空，并在茫茫星海中寻找其他6位持有传说之蛋的英雄，只要凑齐了传说中的"7人的半熟英雄"，就能挽救2D世界。但是王子的猥琐个性依然如旧，因此在宇宙中又展开了一场壮阔而又荒谬滑稽的演出。由于战场设定在宇宙，本作的战斗规模将会得到大幅度的提升，可以实现最大100人对100人的大乱斗，就连召唤蛋兽之间也会展开3对3的超魄力决斗！本作的限定版也十分特殊，被称为"半熟银河便当"，其外形就如同一只便当盒，里边的游戏光盘以及原声CD的封面也印为了三明治与饭团的图样，此外还附赠了餐巾、叉子、汤匙以及一个便当盒！你有没有感兴趣呢？





攻评



NAMCO X CAPCOM

官方原名：ナムコ クロス カプコン

PS2	NAMCO	2005.5.26	7140日元
DVD	日版	1人	12岁以上

角色扮演

两大公司联手打造！两百名角色同台共演！



10年前，东京，涩谷，正在进行着一场两个组织之间的大战。一个组织想要开放被称为"波动"时空扭曲，将异世界与现实世界连接起来，而另一个组织则要阻止他们将世界引导向混沌的计划。经过殊死的战斗，两个组织终于分出了胜负，其中的后者一政府直属的特务机关"森罗"成功地阻止了"波动"的产生，世界获得了短暂的和平。但是，战斗还没有结束……

西历20XX年，与10年前的"那一天"相同，东京的涩谷再次出现了"波动"现象，零儿与小牟的冒险就此展开了。



本作综合了NAMCO与CAPCOM公司的众多人气角色，总计登场人数将超过200人！登场角色分为1人行动的"单人队伍"与2人1组的"双人队伍"，在3D的地图上采用类似于战棋的移动方式，捕捉到攻击范围内的敌人后就可以切入战斗画面，并能通过简单的操作来使出各种华丽的必杀技，是相当新颖而又独特的系统。根据角色搭配的不同，队伍的攻击范围分为"远距离"与"近距离"两种，并可以对敌人进行连续攻击，必杀槽攒满后就可以使用必杀技，更有双人或三人同时发动的合体必杀技。





CHECK 何谓森罗？



特务机关"森罗"，自古以来就在暗中与恶灵、天狗、鬼等危害人世的异界之存在的秘密组织，在世界上知道这个组织的人屈指可数。森罗的成员全是出类拔萃的精英，装备也是聚集了世界最顶尖的科技制成，其实力足以匹敌任何一个人类武装集团。主人公零儿与小牟就是森罗的成员，零儿的父亲更在10年前的那场大战中去世，看来零儿也会与10年前的那场大战有着某些牵连。

剧本评析专栏

人生活剧

沉重的迷茫——《战神》剧评

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性作出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。　□责编/唯夜

□文/张天然　□题图/华尧

克里托斯背负的宿命，是常人生命中无法承受之重，因而他踏出的每一步，都将会成为史诗中的一个壮丽的标点。

这是一个尘封了多年的故事，或许它早就应当被人遗忘。有关战争的故事总是漫溢着鲜血与杀戮，而凡人与神之间的战争则更加令人动容。一个背负着过于沉重回忆的战士手提沾满鲜血的双刃，一步一步地在弑神的道路上艰难地前行——这样辉煌而悲壮的故事只可能诞生在希腊，在这个充满着史诗与神话的国度。

作为一个曾经战无不胜的斯巴达勇士，在克里托斯的心中，战斗的胜利是远远凌驾于其它一切事物之上的。为了胜利，他宁可舍弃灵魂与人性。极端的性格是悲剧诞生的根源，这一点在克里托斯的故事中也没有例外——在一场与东方大军的激战中，战神阿瑞斯在克里托斯即将失败之时赐予了他一对混沌之刃；借助神的力量，克里托斯又一次获得了自己已经习惯了的胜利。然而天下并不存在免费的午餐，在那场战争之后，克里托斯便也成为了阿瑞斯手中的一颗棋子，在不知不觉中变成了一架人性泯灭的杀人机器——阿瑞斯把战火烧到哪里，克里托斯便会将杀戮带到哪里，血红色的记忆铺满了他的脑海，直到有一天，他的妻儿也倒在了他的双刃之下……

无法原谅自己的克里托斯义无返顾地走上了自我救赎的道路，阿瑞斯这一次将战火点燃在了雅典，而克里托斯却不再选择跟随与破坏，而是选择了拯救——他手中的混沌之刃，将第一次不再为了杀戮而杀戮。

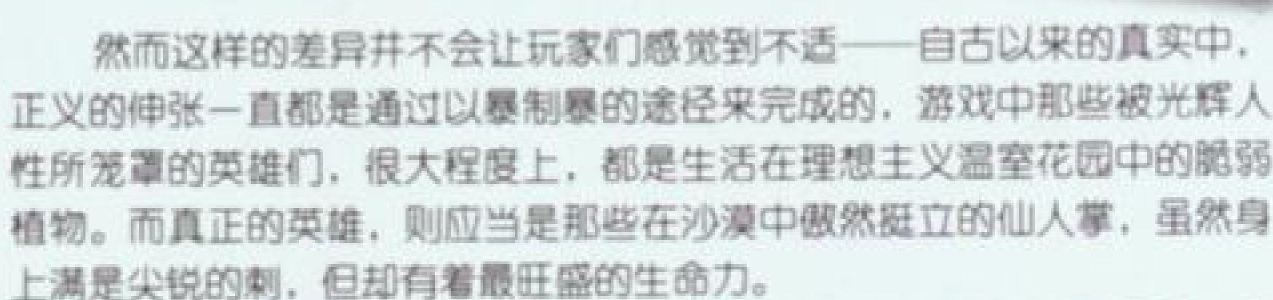
对力量近乎偏执的渴望而导致人性泯灭，这样的故事在诸多剧情类游戏中早已是司空见惯（譬如说笔者曾经分析过的《火炎纹章 圣魔的光石》中被魔王附身的王子）。这些成为力量祭品的人们在游戏中往往会扮演触发眼泪炸弹的引线。他们通常会在剧情的末尾，在主人公一行的正义感召之下恢复人性，从而创造出一个剧情高潮来感动玩家。可以说，这些成为力量牺牲品的人们在一定程度上是幸运的，他们曾经无比温和善良，只是因为一时的迷茫而犯下了错误（尽管这些错误实在是夸张得有些不靠谱），所以总是会有英雄历尽艰险、披荆斩棘，将他们从痛苦与迷茫的状态中拯救出来。



克里托斯完全推翻了这一切，他既是英雄也是恶魔，他是战场上的孤狼，他的每一寸成长都浸满了鲜血，谁都不会原谅他曾经犯下的罪行——每一个人都是迷途的羔羊，如果没有上帝的指引，我们只能自己拯救自己。克里托斯没有犹豫，他要依靠自己的力量拯救雅典，同时要以凡人的力量去挑战战神阿瑞斯。克里托斯背负的宿命，是常人生命中无法承受之重，因而他踏出的每一步，都将会成为史诗中一个壮丽的标点。

而即便是走在自我救赎的旅途中，克里托斯却还是表现出了相当程度上的无情与残暴。

他可以眼睁睁地看着一个生命在面前消逝而无动于衷；他可以在冲进恶魔群中大开杀戒的同时将其他无辜的人一起砍翻；他甚至可以将一个活生生的士兵作为祭品烧死，为的只是打开一个通道的大门。在多年的游戏经历中，我们所熟悉的英雄都是善良的、富有爱心的，任何一个微不足道的生命在他们的眼中，都如同眼前的世界一样珍贵……而克里托斯呢，他显然与这些大众脸的英雄们有着太多的不同。多年以来有关英雄的审美疲劳终于在他的身上得到了缓解。这个曾经被敌人视作魔鬼的斯巴达人，并没有因为自己成了救世英雄而在瞬间换上一副圣洁形象，他依然还是那个残暴的恶魔，就连被他救下的先知都不能理解雅典娜为什么会派出这样一个充满了暴戾之气的男人来拯救雅典。



然而这样的差异并不会让玩家们感觉到不适——自古以来的真实中，正义的伸张一直都是通过以暴制暴的途径来完成的，游戏中那些被光辉人性所笼罩的英雄们，很大程度上，都是生活在理想主义温室花园中的脆弱植物。而真正的英雄，则应当是那些在沙漠中傲然挺立的仙人掌，虽然身上满是尖锐的刺，但却有着最旺盛的生命力。

堆积如山的尸体与遍地流淌的污血是克里托斯沿途最常见的风景，希腊世界的优雅与文明在阿瑞斯的狂笑中瞬间便支离破碎。整个希腊世界从不曾经历过这样令人战栗的场面，在真实的历史中我们知道，哪怕是在残酷的战争时期，智慧与想象力的火花也时常在战场上闪现——雅典人在西西里发动战争，企图侵略并占领叙拉古。在久攻不下的情况下，希腊人便决定建造一堵围墙将叙拉古人困住，直到他们因粮草不足而宣布投降。而叙拉古人自然不肯坐以待毙，于是便决定建造一堵更大的围墙把雅典人以及他们的墙一起围在里边……这样几乎称得上是可爱的战争方式显然不适合克里托斯这样的孤胆英雄，于是游戏的剧设人员便将雅典涂满了血色。克里托斯走在沉重的天空下，那些不愿回首的往事也开始渐渐涌上了心头。从回忆的色调中我们可以看出，克里托斯对自己曾经犯下的罪行，事实上怀有深深的悔意。当他发狂杀死自己的妻儿之后，他才猛然醒悟到自己之前所扮演的角色，只不过是阿瑞斯的杀人机器和替罪羊而已。阿瑞斯借克里托斯的手消灭了他在世间的唯一牵挂，阿瑞斯的脸在火焰中扭曲着，克里托斯的愤怒使他的人性重新复苏了，他要用自己的行动证明，人，不是只配作神的奴仆的。

在历史上，以斯巴达为首的伯罗奔尼撒同盟与以雅典为首的提洛同盟在公元前400多年时，展开了一次著名的大搏斗，最终，斯巴达击败了雅典，使雅典在希腊世界中的霸权土崩瓦解。在《战神》中，一个无畏的斯巴达人为了拯救雅典，在潘多拉魔盒的帮助下，与战神阿瑞斯在城外展开了殊死的搏杀。然而无论是真实的历史或是壮丽的史诗，它们都有着令人难以释怀的细节。柏拉图在评价大搏斗时期的内乱时曾经动情地写到：“每个城邦，不管它们的区别有多么小，都分成了两个敌对部分，一个是穷人的城邦，一个是富人的城邦……”——不同阶级的人之间的战争都能让人如此动容，更何况人与神之间的斗争呢？那简直是一种让人不敢直视的波澜壮阔。

在最终的决战中，阿瑞斯召唤出了幻象，企图将克里托斯重新带回那个噩梦中。然而克里托斯并没有让同一段悲剧在眼前再次重演，他保护了自己的妻儿，同时也完成了自我救赎中最重要的一个部分。在这之后，他便真正地不再有牵挂了——阿瑞斯曾经无数次希望克里托斯能够达到这种状态，而当克里托斯真的做到这一点的时候，阿瑞斯自己却成为了克里托斯的敌人，这真是天大的讽刺。

克里托斯战胜了阿瑞斯，然而没有人能帮助他彻底从噩梦中醒来，高高在上的众神也无能为力。绝望的克里托斯选择结束自己的生命，跳下了高崖。然而这部史诗却还没有终结，可以说众神不准他自杀也好，说他确实已经毁灭了自己的肉体也罢，这些并不重要，重要的是克里托斯的灵魂飞上了神界，他成为了新的战神——我承认这是一个出乎我意料的结局，它既不是悲剧也不是喜剧，但却久久让人不能忘怀。因果报应的因素包含在结局中，刺骨而真实，就像坐在战神宝座上的克里托斯那一道灰飞烟灭的眼神。



如果说剧情是游戏的灵魂，那么体现出这种灵魂的正是在故事中活灵活现的人物们。而在诸多人物中，扮演玩家分身的主角是最容易形成的焦点。

他们是游戏的核心，为人们羡慕崇拜的偶像，那些与他们相对立的人物自然就“沦落”成了反方。不过，再闪耀的光明也只有在黑暗的衬托下才能体现，比起赞美那些光辉闪烁的英雄勇者，我现在更想聊聊游戏中的黑暗面——反方。

闪耀的黑暗

一般的反方俗称“坏人”，自然就是被“好人”痛扁的存在。他们不但要在编剧的安排下去干一堆惹人恨的事，最终还要被勇者正义的威光打个稀里哗啦，虽然开始都很威风，但却是最吃苦耐劳的职业。也正是因为他们必须是这样的一种角色，所以从外形开始就免不了要被来一次“精心”的包装，而最后出现的造型往往是——被毁容过的脸庞、偏离人们正常审美观的打扮，甚至疯疯癫癫的举止。而与外形成正比，他们的思想也很是疯狂，为了满足自己可以毫不犹豫地去伤害掠夺任何人、不受道德观的束缚、不把人命当回事，身上散发着最典型露骨的“恶”。总结一句就是外形猥亵，思想BT。对于这种人，游戏安排上自然就免不了“恶即斩”，代表月亮去惩罚他。

在戏剧作品里，这种讨人厌的人物作为体现赞美铲恶除奸的主题是必不可缺的，同时也定下了他们即使被打成渣也不会受到同情的悲惨命运。不过由于他们的“恶”显得太过简单，太不大气，在游戏中顶多当个小BOSS，一般开场没多久就会被踢出了舞台。

比如“新纪幻想2”中的猥亵大叔，刚上来还没怎么威风便被一群正太萝莉们打回了老家，是皇家侍卫里最早登场，同时也是最早退场的家伙……

当这些作为玩家练级和熟悉剧情的小人物纷纷退场后，迎来的便是真正的强者，霸王——这应该是最适合形容他们的词。

为了体现自身所经历的沧桑，霸王们一般被设定为高壮的大叔，这多少影响点儿外观（不过再丑也还是个人，比上一类强多了）；但他们超强的力量和无边的霸气完全弥补了这个不算不足的不足。身为一个势力之首的他们不屑使用计谋，因为他们对自己的力量有绝对的自信，不会去用那种弱者面对强者时才使用的“小花招”。



“斯特拉的众神”里的迪古尼斯就是个典型的例子。由于具有着强大的力量和对信念过盛的执着，同其他霸王一样，他成为了大陆悲剧的引发者。霸王们因履行自己所信奉的信念而造成了他人的不幸，但是我们却无法干脆地说他们是“恶”。戏剧中的主角是善良的、人性化的，他们的战斗信念很大成分是基于道德伦理。但是在弱肉强食的残酷社会中，道德伦理往往只会成为空洞的漂亮话。迪古尼斯所推崇的“欲望至上”缺乏人道，但讽刺的是人们正是因为有了欲望才会向着更高的目标拼搏，它虽然令人堕落，但也是人们进步发展不可缺少的动力。从某些意义上来说，主角所做的是一种人们美好的希望，是一种在实际中很难实现的梦想。霸王们残酷的令人不好接受的作为反而显得更加直接而没有漂亮伪善的借口，虽然他们以反面的形象登场但却更贴近于真实的人之本性。你可以说他不仁，但无法说他错误……这也是诸如像“罗德岛战记”中的贝鲁德和“兰古瑞萨2”中的贝伦哈尔特这类霸王能够成为玩家心中经典的原因。

不过强如他们的这些霸王却普遍有一个致命缺点，那就是为了实现自己的理想不会在乎小节。虽然“大丈夫不拘小节”也算不上是坏事，不过造成的结果一般都是令那些幕后真正的黑手有机可乘，因此霸王里能当上最终BOSS的实在挑不出几个。

霸王是悲剧的引导者，但幕后黑手才是一切的元凶。他们为了实现自己的野心，以盟友的身份去协助势力之首，等时机成熟后再无情地对其背叛。为实现理想而战斗的霸王们成为了他们最好利用的棋子，这些人身上体现出的是一种神秘且深邃无边的黑暗。



贝斯塔是梦幻骑士系列里十分成功的反方：帅气的外表、张狂的性格、神秘的身份，以及与前几样成正比的强大力量。虽然他经常用的是敬语但总带有一种愚弄对手的讽刺，一切的一切都是他利用的玩具。为了自己的目的利用了所有国家，傲视群雄的冷笑直到死的瞬间才真正消失，那种黑暗王者的风彩在他的身上尽现无疑。这类反方一般都是最终BOSS的不二人选（虽然也有几个倒霉的成了唤醒总BOSS后反被其秒杀的丑角），而且他们十分符合商业化潮流的酷造型也能吸引不少玩家的眼球。不过至于他们的思想，一般来说是没有什么理念可言的，更多的只是一种“单纯”——单纯地为满足自己的狂想。不过这同样也不是完全脱离现实，人们活着的同时受着各种约束的限制，但个人的力量太过单薄，无法摆脱这种约束，于是只好去顺从社会。但人获得力量后是会改变的，当你的力量强到可以冲破一切束缚而无所顾忌时，你也许就不会再考虑别人，不会受道德理念的约束，仅执着于自己的意识。这一点抽象到游戏中，一个挑起悲剧的幕后黑手就诞生了。不过要当这种人也是要小心，因为最后结局会很惨——化为灰烬、掉入深渊，或是永久封印等，死的方式在所有人物里最五花八门。毕竟他们的做法太过逆天，最后免不了被天诛。危害到他人的狂想最终只会令自己毁灭，这是每个游戏都会体现出来的主题。

不过正邪仅在一线间，英雄也可能因一念之差就成为了魔王，把人们常说的一句话反过来，“可恨之人必有可怜之处”——在这种潮流下，许多作者更注重刻画反方人性化的一面，这也就出现了许多不像反方的反方。

“影之心2”中的加藤就是这样的人。在上一作他是协助威尔拯救世界的同伴，也是后者的挚友。不幸的是加藤两次失去了自己的爱人，彻底丧失了对未来的希望，于是他最终选择了将世界扭转到过去，取回幸福的时光。这种逃避



和自我满足的做法很难被接受，但却使人无法讨厌他，因为他也是可悲的牺牲者。假设我们也曾经历过两次这种与爱人生离死别的苦痛，我们又会怎么选择呢？所以有着类似过去的威尔没有责备他，只以自己的信念与行动去承受他的悲伤。决战前的微笑、决战后的倾诉，二人的友情到最后仍连在一起，深刻且人性化的人物描写也是影之心2最大的亮点。

这种风格的人物在感觉上并不那么威风凛凛，也缺乏反方的气魄，但他们的行动更能够引起我们的共鸣。“为什么他们会变成这样，假设换成我们又会怎样呢？”玩家很自然地会有这种想法，而人物形象也就此给人留下了深刻的印象。这是他们独有的魅力，是一种忧伤、平静而又深入人心的黑暗。

人的内心是脆弱的，很容易因诱惑与挫折而误入歧途，不过，即便如此也不要迷失方向。忘记悲伤的过去是不可能，那么就不要逃避，背负着它成为明天的动力，即使那是沉重的宿命。也许这就是作者希望通过这类人表达的含义吧。

正与邪的斗争是人类不变的话题，两者并没有等级之分，共存于这个世上，只是属性不同罢了。它们不会因为其中一方的强盛而消失。邪是光的影，正是暗的实体，它们依旧会在互斗共存中谱写新的篇章，黑暗的人物们也仍会用自己的色彩与光明一起绽放光芒。

□文/刑天工作室 暗 □责编/唯夜

RPG幻想辞典

鬼太郎特别篇多目一族及其他

这次我们将要介绍的是第31号的和尚类妖怪见上入道、32号鬼太郎系列中有名的撒砂婆和33号百目以及与其同属多目类妖怪中的百目鬼和目目连。

见上入道 NO.31



第31号妖怪见上入道（みあげにゅうどう），也即俗称的"望上和尚"，是常于夜晚在道路上出没的和尚类型的妖怪，其实之前我们介绍的那几个某某小僧之类的妖怪都是属于这个族系。路人在夜路中行走的话会隐约看见有一小和尚站在前方，当自己越来越靠近其时，也会发现那个和尚的体形也在慢慢地变得越来越大个头也越来越高……直到最后让人不得不来仰视向上望这个秃头大和尚。也正因为是处于这种惊恐状态下的仰视，所以往往会摔倒在地上甚至摔死。虽然其也是水木大师在漫画中创造的妖怪，但据说在新泻县的佐渡岛和爱媛县的宇和岛居然曾有过目击记录，不过在漫画中他倒是专门培育坏妖怪的妖怪学校的校长。

撒砂婆 NO.32

接下来的第32号妖怪是鬼太郎系列中原创的有名的撒砂婆（砂かけ婆），是一个老婆婆妖怪。她出生于以奈良县为中心的近畿地方，常出没于兵库县的深山，批着一头土黄的散发，穿着经典的白色日式和服，以沙子作为武器，将之撒向人脸可以用来迷惑对方的眼睛或夺取对方的视力，使其作战能力突然大幅下降。她是鬼太郎系列中极为重要的一个角色，并且还是鬼太郎军团中的"咨询委员"，负责经营着妖怪公寓；同时她也是鬼太郎的保护者，平时其就像亲奶奶一样无微不至地照顾着他。



尽管是位亲切的老奶奶，但有时也爱搞些恶作剧出来，例如其经常躲于树林中深暗的神社内，当有人经过此地时，她便会立即出现，一面发出"哔啦哔啦"的声音，一面将沙子撒向人的眼睛用来惊吓对方。尽管没什么大的危害，不过确实也显得很调皮，但只要进入空无一人的树林中，就会发现有沙子淅沥沥地从空中落下。至于她的沙子究竟哪来的，又怎么会那么多呢？其实啊撒砂婆的头发里可是积满了沙子，有需要时她就从头上随便抓一把便是，并且似乎还是取之不尽用之不完的（她难道一直都不洗头么……），不过这基本上都是得益于其传家之宝——砂太鼓之壶，而自己的指甲内侧还有一条沙管，大多数的沙子都是通过这条管子而来的。



另外倘若遭遇到紧急情况时，撒砂婆也会显示出攻击状态，其全部的头发都会立即竖立起来（让人想到了超级赛亚人），并自动向敌人发射出沙子类似于鬼太郎的毛针攻击那样。其实也正是由于撒砂婆的性子比较急，做事有时还很冲动，因而她也是鬼太郎的众妖怪朋友中最具攻击性的一位，不过随着年岁的增大和阅历逐渐地丰富后，其遇事的判断力也逐渐增强而开始变得冷静一些。比较有意思的是她和鬼太郎系列中另一位重要成员子泣爷的关系很要好，并与其结婚，同时二人也是一对超级好搭档，且经常结伴一同行动，特别是在奈良附近的一系列恶作剧事件中都能看到他俩的可爱身影。

百目 NO.33



第33号妖怪百目（ひゃくめ），正如其名，全身上下都长满了眼睛，几乎有上百个，属于多目一族的，而百目的孩子正是恶魔。也就是因为眼睛太多，故而其在白天特别害怕被晃眼，只得敢在夜晚行动，常出现于日本中部地区。要是在夜路上遇见行人的话，百目的身上便会飞出一个眼珠子，始终偷偷地跟随在行人背后飞并一直监视着。但并非所有的行人都会被百目盯上，只有那些心神不定曾经做过亏心事的人才会因此而被百目发现其内心的不安和恐慌，其实正因为百目这个妖怪，故而在民间也流传出凡是做过亏心事的人都会被百目跟踪或监视的说法。其实百目的形态很多，除了是以怪物、老年人为基础形体特征外，也还有女性妖怪百目，而女性百目则比较特别，眼睛并不是同前面那两类都分布于身上，而是眼珠全部挂在其拖地长般的头发上，看起来还是挺恐怖的。

其实"百目"本来也是这类多目妖怪的总称，另外与百目相类似的多目族妖怪还有百目鬼（どどめき）和目目连（もくもくれん），至于百目鬼的传说则相当有趣，其原出处是鸟山石燕大师的《今昔画图续百鬼》，百目鬼也属于女妖怪的一种，据说身为扒手的她经常把在市井上偷来的钱贴在自己身上，由于江户时代那些钱币中间的开孔与鸟类的眼睛很相似，所以久而久之便在其身上又特别是手部留下了不少鸟眼的印记，而这些印记后来也都逐渐地变为了眼睛。其实在《函关外史》一书中也曾有过记载，只不过与刚才鸟山大师的说法略微有些出入，据说有个孕妇以前曾是扒手，经常偷东西，甚至在她即将临产前居然也会去偷，不久后她产下一子，其手掌上便长满了鸟眼，因为过于怪异，故为其取名为百目鬼。百目鬼手掌上那些眼睛的形状也很像是钱币上那种鸟眼状的开孔，所以其也被人们称作为"鸟目精"和"钱精"，此外百目鬼还被认为是作为扒手的钱精的转世，成为妖怪后的百目鬼也就不再偷钱了，而是专门用自己的眼睛去跟踪和监视他人的隐私，不过这个应该也算是在偷信息或情报吧。



至于另一种目目连的妖怪其原出处来自于鸟山石燕大师的《今昔百鬼拾疑》的卷之下"雨"，这算是一种恐怖的妖怪了，经常在夜晚，特别是雨夜的时候，会在窗户、推拉门、地板或是墙壁上出现一大片排列规则的眼睛，看上去让人很是毛骨悚然，这就是目目连，也正是因为这样一个眼睛连着一个眼睛的排列而得名。其实这并不是其的真实形态，之所以表现成这样据说是如果有人做了亏心事，那么他就会被目目连夺走眼睛成为其身体的一部分，而目目连往往也只会这样出现在那些曾做了或准备做亏心事的人的家里，说起来这样的妖怪也算是正义之妖了。



一般来说遇上了这些多目妖怪尽管没什么特别大的害处，但因为自己一直处于被监视和窥探中，个人隐私得不到保障，据说如果想要避开这些多目族妖怪的纠缠的话，可以在自家门口挂上笼眼来驱邪。

□文/逆转A.C.E;nakazawa　责编/北斗



Vol.12 主持:小沛

《任天狗》在目前众多的NDS游戏中可以说是最出众的一个,其光辉足以掩盖同期发售的所有游戏。而在这三个版本中又以《柴犬和它的伙伴们》这一款最受欢迎,大概就是因为主角是日本土著狗的原因吧。那么我们今天就来看看这个版本中的五个小家伙。

在上一期的栏目中,我们了解了电子宠物的庞大家族。如今《任天狗》来了,电子宠物的家族又再次得到了扩大,可是这些活跃在双屏中的小狗都是有真实原型的啊,读者们都了解吗?恐怕很少有人能够对这15只小狗都很熟悉吧。为了让大家在游戏的过程中增加真实感,从本期开始小沛我将分3期介绍《任天狗》中这15只小狗的相关知识,希望大家喜欢这些可爱的小家伙。



极具人气的土著狗



名称	柴犬
日文名	柴
英文名	Shiba Inu
原产地	日本
身高	雄性40cm左右
	雌性37cm左右
体重	雄性9kg左右
	雌性8kg左右

柴犬原产地为日本本州与四国的山岳地区,是日本本土犬种中最小的一种,最初培养是用于在日本多山的地形以及在浓密的灌木丛中,利用视觉和嗅觉进行捕猎的猎犬。它们通常警惕而敏捷,感觉敏锐。同时也是一种非常优秀的看门狗和伴侣犬。

柴犬的外观和日本秋田犬比起来好像是它的缩小版,外观和我国的一些小土狗差不多,实际上在日文中柴犬就有小狗的意思。在日本,柴犬被政府指定为"天然纪念物"。原因是其起源早,早在公元前1000年,柴犬就生活在日本山区,也叫丛林犬,动作轻盈敏捷,据说其祖先的血统中有松狮的血脉。柴犬平时习惯警觉地站在高处向下观望,个性机敏、独立,身体强健,大概就是因为以前主要是被人类训练用来猎捕小动物的缘故。



像玩具一样的小卷毛

名称	玩具贵宾犬
日文名	トイ・プードル
英文名	Toy Poodle
原产地	法国
身高	雄性28cm左右
	雌性28cm左右
体重	雄性2-3kg左右
	雌性2-3kg左右

贵宾犬是法国的品种,一度被用来捕猎水鸟,19世纪和20世纪该品种达到其发展的顶峰,一般被用作打猎和表演等。贵宾犬根据体型大小被分为三类,最受欢迎的是体型较小的品种:迷你贵宾犬和玩具贵宾犬。其中玩具贵宾犬是体型最小的一种,个性好动、欢快、非常机警、聪明、喜欢外出、脾气好、适应力强。更绝的是贵宾犬不脱毛,是极好的宠物犬。

贵宾犬也常被称为"卷毛狗",属于非常聪明而且喜欢狩猎的犬种,现在也是许多人喜爱在家中饲养的品种之一。贵宾犬确切的起源不详,在全西欧地区已经有四百年历史。此犬多才多艺,在任何环境都能表现出高贵的举止。在马戏团中,由于其醒目的外形、忠诚的性格以及不俗的表演天赋,使其拥有许多犬迷。贵宾犬分为标准、迷你、玩具三种。它们之间的区别只是在于体型的大小不同。



活蹦乱跳的「尖耳朵小鹿」



名称	迷你品
日文名	ミニチュア・ピンシャー
英文名	Miniature Pinscher
原产地	德国
身高	雄性26-31cm左右
	雌性26-31cm左右
体重	雄性3.5kg左右
	雌性3.5kg左右

迷你品是一种结构平衡、紧凑结实的短毛狗。它的外观自然、高傲、有活力。其骏马式的步伐、大胆的作风、完全独立的个性和旺盛的精力是这一品种独有的特征。迷你品是优秀的家庭犬种。想不到的是它们也是抓老鼠的能手。不过在1900年之前,除在德国本地有点名气外,在别国仍是个默默无闻的品种。

迷你品的外形极像英国玩具狗,但仔细观察后可以发现迷你品尾巴较短、耳部可直立也可下垂。这种如今已名闻遐迩的玩赏犬早期在德国和斯堪地那维亚半岛的时候,曾经是当地居民最喜爱使用的工作犬和看护犬。迷你品一直都是仕女们最喜爱的玩赏犬,甚至连法国大革命结束之后被送上断头台的皇后玛莉安唐妮,在临死之前仍然紧紧拥抱着神情悲伤的迷你品,但是相当可惜的是人们至今仍然不太能够确定此犬种形成的过程。第一次世界大战时,德国本地的迷你品消失殆尽,所幸在停战后由各国输入德国的大批犬只又使德国的迷你品数量达到高峰。德国畜犬协会于1895年正式公认该犬种,原来称为黎品池犬。美国于1929年成立了迷你品犬俱乐部,该迷你品犬种才受到重视。

英国王室的最爱



名称	威尔士柯基犬
日文名	ウェルシュ・コーギー・P
英文名	Welsh Corgi Pembroke
原产地	英国
身高	雄性25-30cm左右
	雌性25-30cm左右
体重	雄性10kg左右
	雌性10kg左右

威尔士柯基犬的名字来自威尔士语,也就是"娇小之犬"的意思。这一犬种现在有潘布鲁克犬与卡迪肯犬两种变种犬,潘布鲁克犬比卡迪肯犬名气大。威尔士柯基犬虽然体型娇小,却一直深受高阶层人士的喜爱,从12世纪的查理一世到女王伊丽莎白二世,威尔士柯基犬一直是英国王室的宠物。

威尔士柯基犬的头部有点像狐狸,有人认为这是因为其祖先就属于尖嘴犬。但也有人认为,是随着威尔士与瑞典的贸易往来,传至威尔士的瑞典短脚长身犬和土著犬交配后才产生了柯基犬。其分支潘布鲁克犬和卡迪肯犬一样是擅长牧牛的犬种。由于动作机敏,当后脚跟被咬的家畜发怒时,此犬能以极快的速度逃开。1925年英国成立柯基犬俱乐部,1934年,英国正式公认潘布鲁克犬和卡迪肯犬为两种不同品种。

聪明过人的牧羊犬



名称	喜乐蒂牧羊犬
日文名	シェットランド・シープドッグ
英文名	Shetland Sheepdog
原产地	英国
身高	雄性33-41cm左右
	雌性33-41cm左右
体重	雄性10-18kg左右
	雌性10-18kg左右

喜乐蒂牧羊犬的血统可以追述到苏格兰边境牧羊犬流落到喜乐蒂岛的时期,当时,苏格兰边境牧羊犬与体型较小的、聪明的、长毛型犬交配,并得到缩小比例的品种。后来又不时的与长毛型柯利犬交配。所以,现在的喜乐蒂牧羊犬与长毛型柯利犬在外观上的联系,就像是喜乐蒂矮种马与大体型的马之间的关系一样。虽然喜乐蒂牧羊犬与柯利牧羊犬之间的相同点非常明显,但两者间的差别也很清晰。喜乐蒂牧羊犬是一种小型粗长毛工作犬,体态非常匀称,没有任何地方是特别夸张的,雄性看起来雄壮;而雌性则显得柔美。喜乐蒂牧羊犬是苏格兰牧羊犬的祖先,有人称它为矮脚苏格兰牧羊犬(Dwarf Scottch Shepherd),喜乐蒂牧羊犬的骨骼要比苏格兰牧羊犬轻得多,两者最大的区别就是喜乐蒂牧羊犬的四肢要比苏格兰牧羊犬稍短。在古代,喜乐蒂牧羊犬的用途主要就是帮助放牧。其特性为耐寒、体力好、视野宽阔、忠实可靠、聪明,因而使用范围非常广。喜乐蒂牧羊犬不太喜欢改变生活习性,他们认准了一个地方睡觉,通常都不愿改地方睡。

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】进入SONY之后的久多良木积极地参与最新的数码技术的研发，并感受到了数码新技术应用在游戏上的可能性，并认识到了这种技术的广阔前景。于是他提出了一个十年计划，最终目的是达到将含最新技术产品让每个普通消费者都能消费得起，这就是他们的“G计划”。

第二章 DO IT 东京新干线站候车室里的混乱

在这个时刻，久多良木的感觉就像在冬天的夜里被人拿板砖开了瓢。

1991年5月29日早8时左右，东京站的21号线候车室，这是马上就要开车的时间了。久多良木的目的地是京都的任天堂。因为6月1日在芝加哥举办的家用娱乐设施博览会（CES）上，SONY将发布自己开发的与SFC互换的CD-ROM机，这是已经决定了的，久多良木正是去商谈这件事的。

不过这时当时的广报担当取缔役出井伸之却风风火火地出现了，手里还拿着一张便条。“久多良木君，看看这个，好像咱们和任天堂的业务被菲利浦取代了！”“什么？！”……

于是在新干线上，二人陷入了混乱状态。在高速行驶的列车里，两人的思维也在超高速运转。他们几乎打了所有可以联系得到的电话去询问此事，甚至都打国际电话到了菲利浦总部，但却完全窥不清事件的真相。

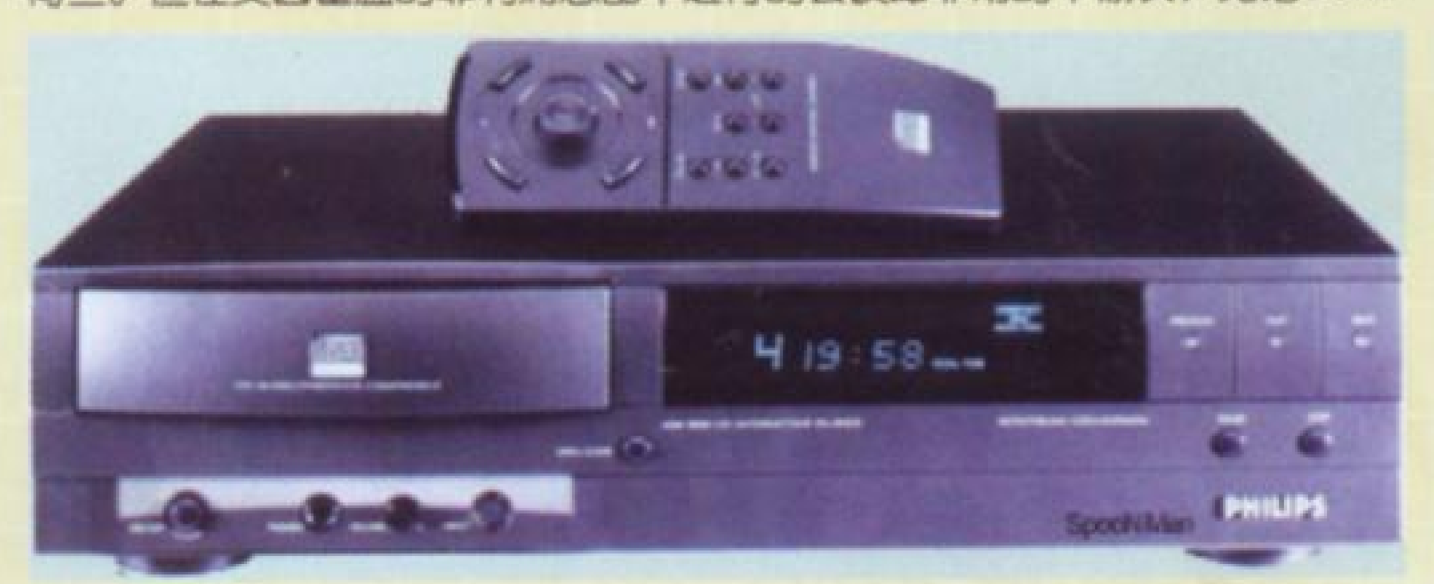


→右图为当年超任专用的卫星电视接收系统，如果光看外表你绝对想象不到它是干嘛用的，比较疯狂的周边。下图则是当年菲利浦出品的CD-I播放器，在国内绝对是个稀罕玩意。

列车可不会等你，在这过程中，列车稳稳地滑进了京都站。二人坐上了出租车直奔东福寺附近的任天堂本部，路上二人连一句话都没有说。

在任天堂总部，迎接他们的是美国任天堂社长荒川。“这究竟是怎么回事？”SONY的人急切地问道，荒川却很镇定，把客人让进来之后，关于这份合同的事他一言不发。无论久多良木怎么说，对方都只是沉默，“那咱们的合同怎么办？？”荒川此时才挤出几个字来，“……合同，会履行的。”

京都之行，久多良木所得到的，就是这几个字。踏上归途的久多良木，不由得开始把最近的一些事情都琢磨了个遍。其实关于SONY产的SFC-CD机，各大媒体都已进行了披露，SONY甚至已经开始了关于此机器的一系列商业活动计划。按计划，这台机器将是SFC与CD-ROM的一体机，软件则以美国方面的开发为主要供应来源。因当时涉及CD的行动都需要事先与菲利浦公司通气，所以在不久前的5月14日，久多良木和SONY的CD开发负责人一起飞往了荷兰。但在艾因霍温的菲利浦总部中进行的会议却非常的不愉快，无论SONY方面怎么去讲解这个产品，对方的反应都是非常的冷淡，会议气氛非常差，也许从这个情况就可以看出事态已经有了变化。





实际上，在与SONY谈合作之前，任天堂就已经与菲利浦有了接触，在与两方同时进行接触，并在后期实际上已经内定了将与菲利浦合作，SONY所做的无非是给人家提供了一个参考的样本而已。久多良木在得知真相之后深刻地感觉到自己被耍了，他感到前所未有的愤怒。人就是这么一个奇怪的东西，很多感情你不能很清楚地解释清楚。也许正是因为这次被涮了，他才会决然地推动自己的PS计划来打击任天堂吧。

其实在当时，菲利浦推行的CD-I格式（对话型CD），在当时的家用领域中已经占据了绝大份额，是处于霸主地位。而在家用领域中，CD-I和CD-ROM则基本是半分天下的，因此菲利浦面对SONY的挑战，自然不会很痛快。而任天堂在与SONY的共同开发过程中，感受到了SONY强大的技术力，但他们更察觉到SONY妄图染指游戏界的野心及其对游戏的商业化理念。任天堂作为当时的电视游戏霸主，一不愿意SONY在游戏领域中成长给自己带来威胁，二是看到了SONY对游戏的理解将可能会破坏游戏业的立足根本，所以他们自然不会与虎谋皮，到最后与菲利浦走到一起也是非常自然的事情。今日我们可以看到，任天堂对SONY的看法半点也没有错，而SONY在枉顾自己愤怒的同时，却忘记了与任天堂这段共同开发的过程中，得到了免费的老师，为自己PS的成功打下了基础。这就是商界，没有朋友，没有敌人，有的只是利益。

第二章 DO IT PS计划的前前后后



毕竟两家现在还在游戏市场不断争斗的厂商还是有过这么一段合作的，这个当年被称作SONY+任天堂的伟大合作计划，虽然无疾而终，但仍在历史长河中留下了一些回忆碎片。1989年10月，不足十人的开发组开始了这个庞大计划的实施，此后久多良木就进程的前进，交出了很多份业务报告书。

89.8

“目前在进行声音识别方面的AI开发，相信不久的将来这一定可以应用到游戏中去。”

89.9

“我们在进行着PS计划（SFC-CD）的具体实施。这将是一个融合电视游戏、电子乐器、音乐设施、AV器材等很多器材的功能在一起的主机，主要的面向人群将是16岁以上到25岁左右的年轻人，给其以时尚尖端科技的最新体验。我们预计目标的发售第一年成绩300万，我相信结合SFC的性能，再将营销方面进行进一步拓展，达到这个足以给人以冲击的数字是绝对没有问题的。请继续关注小组的报告。”

89.10

“我们需要赋予SFC以更新的观念，更加商业化的壳，使其能够成为在商场中能适应任何不同挑战的商品。目前具体工作已经开始实施了。目前唯一的问题就是SFC长期形成的理念问题，如果想把这些东西改变，相信还是需要一定时间的。但如果假以时日，凭借SFC目前在市场内占据的较高份额，我们一定会达成我们的目标。目前工作组主要在开始将新技术应用到游戏产业中去，目前还处于适应阶段。”

□责编/无无

前情提要：大家在一个斗技场中遇到了唯夜，没想到对方也是反面角色……

P-X-EVOLUTION

VOL.04 真相



























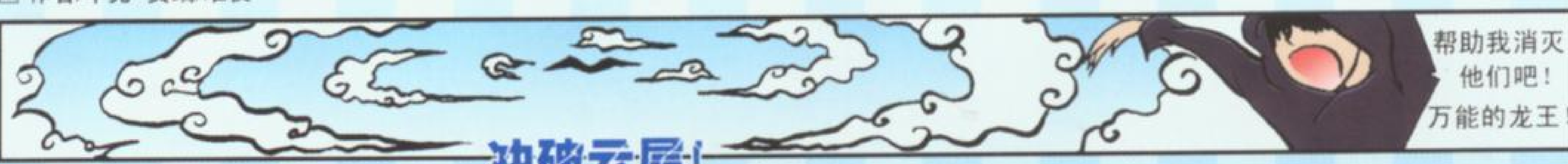








□ 作者/华尧 责编/唯夜















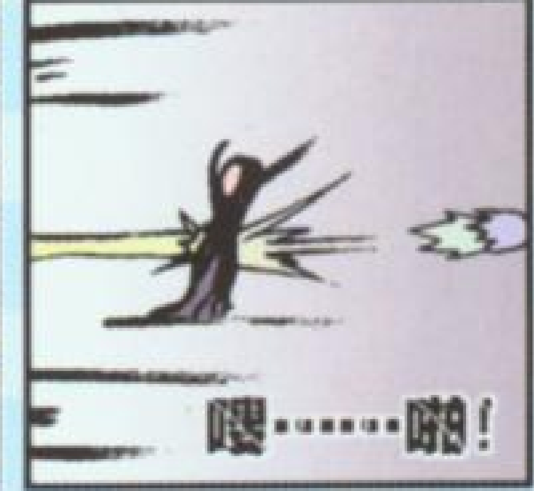


















因为他们根本不会发出波动。







地球人迷彩脱下







当从没谈过恋爱的我终于鼓起勇气对你说喜欢你的时候……









P-X-EVOLUTION飞船上……









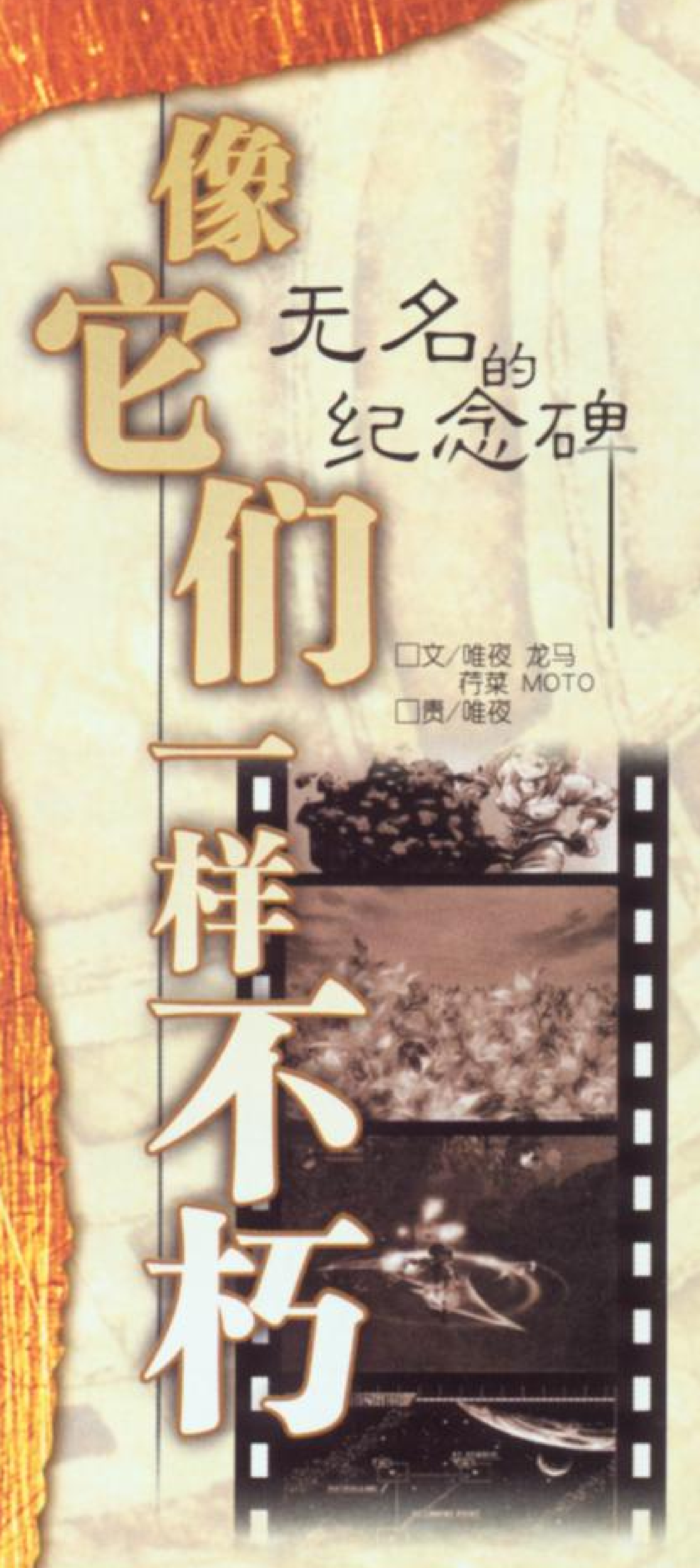


全篇完！谢谢大家！

像它们一样不朽

无名的纪念碑

□文/唯夜 龙马 荇菜 MOTO
□责/唯夜



肯定远远不够——这是我们在写这篇文章之前就已经清醒地认识到的。

在这里我们不想再把文字花费在那些人所皆知的名作身上，而想缅怀一下那些无名但又素质上乘的作品。但每个人心中都有专属于自己的经典，我们只能触及皮毛，微薄地献上一束花。

献上一束花，在那已随风逝的记忆前。

那一次深深地凝望，令我愿做守护你一生的骑士

"凝望骑士"这款游戏发售于1999年11月25日，由KONAMI公司东京分部KCET制作，是一款综合了恋爱养成AVG、角色扮演以及战略模拟要素的作品。虽然本作的游戏素质相当出色，但却没有造成太大的影响，这也许是由于在此之前的KONAMI作品"心跳回忆"给玩家们留下的印象过于深刻吧，导致很多玩家看到本作时会有"不过是心跳回忆的欧洲幻想风格版罢了"的错觉，但这绝对是个天大的误会！本作乍看起来是与心跳回忆系列极为相像，都是以恋爱养成AVG为主，但其实本作在各方面都完全超越了心跳回忆。

游戏的养成部分极其富有活力，平时的养成阶段有着富于动感的表现形式。每一项数值都与角色的自身能力息息相关，每提升一次能力就能清楚地看到角色的成长，这种非常直观的养成方式令许多玩家都陶醉其中。此外，养成的结果还关系到参加会战时的表现，而战斗的表现又将对之后的剧情产生很大的影响，并且还是达成某些角色结局的必要条件，这样使养成要素与整个游戏中的其他要素环环相扣，使得养成部分不再是游戏的附属物，而是达到了活生生地融入到游戏之中的感觉。"心跳回忆"中的学习成绩虽然也会影响到事件的发生与结局，但却显得不是那么直观，这也是我认为本作超越"心跳回忆"的原因之一。

游戏的核心部分是恋爱模拟，与众多美丽的女孩子们约会也是最令玩家们陶醉的事情，但本作中的女生们不像其它同类游戏中的女生那样有着互斥性，只要与一个在一起就不会遇到其他女生；相反的，玩家们在与某个人约会的时候，经常会被其他女生撞到，此时如果不好好地解释一番的话，那你马上就会有个炸弹吃了。而解释的种类还要依据女孩的性格而作出不同的选择。本作的约会地点相当丰富，从环城的游览船、风景秀丽的郊外到阴森恐怖的墓地（汗）、荒芜的遗迹……每个女孩都有自己喜欢的地点，带她们到特定的地点约会还会引发特殊事件，有的时候还会发生战斗哦！这样鲜活的约会方式，令人玩起来毫无疲劳感，即使长时间的游玩也会全身心地沉浸其中。

一款打美少女牌的恋爱游戏，人物设定的好坏直接关系到玩家对游戏投入度的高低，而本作的人设无疑是非常成功的。本作中的女主角们不仅个个明艳照人，每个角色还都有着极其鲜明的个性。女主角索菲亚热爱音乐，阳光可爱，是个很体贴的普通女孩；公主普里希拉性格明快活泼，但在内心深处却隐藏着不为人知的悲哀；人鱼安像个孩子一样的单纯，但却对主人公抱着一份深深的感情；作为帝国奸细，同时也是最高将领八骑将之一的莱兹虽然对主人公有着一丝情愫，但由于自己的身份却始终不敢面对；绰号"野猴子"的少女汉娜活泼开朗，顽皮捣蛋，而富家千金琳达与她可谓是"犬猿之仲"，见面就会吵架。这两人虽然都对主人公抱有感情，但表达方式却截然不同：汉娜会约主人公一起去看竞技比赛，并在主人公获胜后哄着小脸祝福；琳达则放不下自己的小姐脾气，但拉着主人公到珠宝店挑戒指并让他给自己戴上应该也算是她所能做到的最大限度的暗示了吧。至于赶马车的吉恩的豪爽、面包店少女丝的迷糊、罗莉少女罗莉（不要怀疑，她确实叫这个名字，质疑给她起名字的父亲的人品……）的娇小可爱，这些都给人留下了难以磨灭的印象。可以说，仅凭着这些刻画得栩栩如生的角色，本作就已经成功了。

游戏的故事也是令人不得不提的，很多角色的





剧情都感人至深，甚至让人热泪盈眶。女主角索非亚是主人公第一个认识的女生，自从在港口被主人公仗义相救之后，就对主人公有着深深的好感，并在之后的接触中培养出了深厚的感情。她出身于一个没落的中产家庭，父亲整天不务正业、酗酒如命，并把她许婚给了贵族的儿子，想以此来换得自己晚年的富贵生活。索非亚虽然无奈，但却完全没有倚仗贵族未婚夫的想法；为了维持家计，她到工地推砖运土、到港口搬运货物、到教堂打扫烟囱，在多么艰苦的地方都可以看到她打工的身影。由此可以看出在这个瘦弱的女孩心中所潜藏的自尊、骄傲与倔强，并从另一个角度体现了她对于父亲所安排的这门婚事的不满，这也是她的一种反抗方式吧。索非亚非常热爱唱歌，她的梦想是有朝一日能够站在舞台上为大家歌唱，但在一次事故中，索非亚的声带受损而无法发声，在探望她的时候可以明显地看出她脸上的悲伤与不安，令人从心底里产生出一种怜惜之情，至今回想起来仍有着一丝酸楚萦绕心头。

索非亚的未婚夫是个名副其实的浪荡败家子，虽然主人公在游戏的决斗中战胜了他，但迫于家族的压力，索非亚不得不冲上前去保护这个名义上的未婚夫。当她挡在那个她并不爱的人身前的时候，当她面对为了自己而战的爱人的时候，她的眼神令人不敢凝视，那其中包含了多少的无奈、歉疚与痛苦，而这个弱小的女孩又要用多么大的勇气与坚强才能做出这种举动！玩到这里，我忘记了自己游戏者的身份，眼圈开始湿润起来。认识到了两人之间巨大的沟壑，主人公与索非亚都陷入了沉默，不得不开始面对自己的生活。在最后，主人公通过努力获得了圣骑士的称号，而索非亚也将在主人公接受封号的当天举行婚礼。经过了一个痛苦的夜晚，两个人都要迎来自己命运中应该值得庆祝的一天。而在去往王宫的路上，没有接受国王敕封的圣骑士突然停住了自己的脚步，在经过了长时间的斗争之后，他向着教堂的方向疯了似地狂奔而去；就在索非亚犹豫着、坚持着没有说出"我愿意"的时候，嘭！教堂的门被撞开了，我们的圣骑士仿佛驾着七彩祥云一般冲了进来，拉着索非亚冲出教堂，扔下了被打倒在地的贵族公子哥——那一刻，索非亚的笑脸也是无法凝视的——那是怎样的一张充满了灿烂阳光的笑脸！两个人就这样跑到了无人的音乐堂，随着高跟鞋踏地的声音，索非亚登上了自己梦寐以求的舞台，为了自己的爱人唱出了自己的心声……

再来看看系统，虽然是一款恋爱模拟游戏，但本作的战斗并不是单纯的附属品，制作上也是非常精细的，有着独特的战斗感觉。游戏中的战斗分为战略战与单挑战两种，战略战斗中，玩家是一个部队的指挥官，要合理地安排兵种进行进攻。在安排战斗时，玩家要像猜拳那样，在不知道敌人兵种配置的情况下布置部队。兵种选择正确的话，即使是强敌也可以轻松战胜。单挑战则是RPG式的战斗，玩家除了可以选择攻击与防御外，只要将气槽蓄满就可以使用在游戏的养成部分中学会的必杀技。在战斗中胜利的话，主角获得的骑士勋章会有所增加，反之失败或逃跑时会减少骑士勋章，这关系到主人公的名声，并会影响游戏的结局。如果想要和公主一起私奔的话，就要好好把握每一次战斗机会，获得所有战斗的胜利，成为最高等的圣骑士。

最后再来说一下游戏中的声优吧，美丽的女孩子本身就已经很引人注目了，如果再配上一把乱可爱到飞起的声音，那就简直是一种犯罪了。而把本作中众多美女推向"罪恶"的深渊的，就是为她们配音的众多大牌声优。为"我的女神"贝露·丹迪献声的拥有温柔嗓音的井上喜久子在本作中的角色是可怜的未亡人克莱尔；擅长配活泼角色的岩男润子为美术少女拉兹利配音；为"机动战舰"舰长尤莉卡配音的桑岛法子这次的出演对象是罗莉；有着清澈嗓音的国府田玛利子令人鱼安的声音有着一种空明的感染力；小西宽子的索非亚完美地体现出了那种少女情怀；春丽的原声冬马由美则很好地演绎了暗杀者莱兹的复杂心情；根谷美智子、岖川亮、水谷优子、青野武、今井由香、智帖龙太郎、神奈延年、乡里大辅、新山志保也在游戏中有着不俗的表现，令"凝望骑士"甚至可以被称为"聆听骑士"。

但不幸的是，虽然有着如此出色的游戏素质，但"凝望骑士"推出时，正值恋爱养成游戏处于低谷状态，而玩家们受到"心跳回忆"的影响又过大；加之不久后PS2轰然上市，这就吸引了大部分玩家的眼球，而同期PS上也是大作如潮，将本作淹没在了RPG和SLG的潮水之中。种种因素导致能感受到本作优良品质的玩家并不是很多，在国内也没有造成太大的影响，但是，如果各位玩家有机会的话，请一定尝试一下这款"凝望骑士"，体会一下在欧洲幻想风下展开的浪漫故事。

钢铁之魂的回忆，不朽的宇宙传奇

在超任后期，涌现出了大批的优秀游戏，这些游戏每一款都有着足以被称为"经典"的素质，但却由于生不逢时，遇到了来自PS的强大挑战，最终只得被淹没在这场主机更新换代的大潮中。1996年HUNSON发售的"地球之光2 露娜强袭"就是这些作品的代表。

刚开始进行本作，我就被游戏的人物设定所吸引住了，曾为"太空堡垒"、"高达0080"做人设的美树本晴彦大师的华丽笔触非常适合来描绘这种近未来风格的人物，整体很有一种代入感，这使得我一上来就对本作有了一个很好的印象。

随着游戏的深入，我发现本作的战略性相当强，六角形的地图格式可能会令一些玩家感到不习惯，但习惯之后会发现，这种设置比传统的四角制变化更多。本作比较注重于体现庞大战争中的军团力量。当攻击敌人时，如果该敌人旁边有己方同伴的话，就会有额外的攻击力加成；如果能将敌人两头夹击的话还会产生包围效果，致使其防御力大减。因此，在排兵布阵以及行军打仗的时候就要十分注重战略战术的安排，尽量以优势兵力将敌人包围歼灭。

游戏的角色在战斗中会越打越强，每进行一次战斗就会得到一定的能力值加成，但并不会保留带过关。这就要求玩家尽量多进攻来提升实力，并要注意不能让无效攻击给敌人带来提升能力的机会，而受伤所带来的能力低下也是玩家所必须注意的。其它还有很多细节都能体现出制作者的出色战略战术构想，让人投入其中而无法自拔，难怪某些玩家会称本作为"最优秀的战略战术游戏"。

游戏的人物刻画也是可圈可点的地方，主角明的开朗明快、热血冲动；女主角迪亚娜的外柔内刚、善解人意；明的好伙伴泰德的严谨正直都给玩家留下了十分深刻的印象。其他配角如明星出身的珍妮、认真的军人奥特等也都有着很细致的刻画，众多角色显得栩栩如生。而在后期，角色达到一定阶级后，会得到"孤高的白狼"、"爆炎的赤龙"等称号，更完美地诠释了角色的性格。

如果你是一名战略游戏爱好者，那么这款"地球之光2 露娜强袭"肯定会令你满足、赞叹的，它实在不应被埋没于芸芸众生之中。

VENUS & BRAVES ~魔女と女神と灭びの予言~

维纳斯与布雷斯　魔女、女神和破灭的预言

永不湮灭于历史中的歌



2003年2月13日，NAMCO推出了这样一款人设唯美，系统却堪称古怪的作品——维纳斯与布雷斯（以下简称V&B）。比起颇有力度的前期宣传而言，发售后的游戏却没有掀起多少波澜；比起本身的上等品质而言，她的销量更是差强人意。一款相当优秀的作品，一首婉转动听的歌，就这样渐渐地消隐于五光十色的繁华世界中。

趁我们还没有忘却之前，不妨抚去记忆上的尘土，再见一次那当是俏丽的容颜。

说的也是，V&B最抢眼的当属她那细腻精美的人设，相信当初一些人选择这款游戏的时候，都是因为这个第一印象。众多的人物对着屏幕、对着扮演布拉德的我们说话，言语中我们仿佛已经穿行于那个奇妙的魔法世界。

但于人设之外，实际上V&B的整体画面构成却可以用简单来形容，至少以“现代”的眼光看上去是这样——没有复杂的3D建模，没有绚丽的光影效果，没有华丽的战斗表现——平常交待情节时就是人物以半身像的形式对我们说话，衬以油画式描绘的2D背景；战斗时则是一群Q版的人物站在既定的格子里以整齐的队列迎敌。一切看上去都是那么波澜不惊，但静静中却有一种写意的曼妙。游戏对色彩的运用以及线条的勾勒都是相当用心的，通篇重色调的运用居多，但同时又辅以边缘柔化的处理手法，这使得整部作品给人一种午后的安逸和煦暖——看着这种画面，会使自己感觉很安心。

背景建筑以及前景人物这些独到的描绘和设计，为游戏氛围带来了浓重的油画气息，从无数的细节中我们甚至可以感受到欧洲艺术那种内敛典雅的色泽。但同时，游戏又不失于东方的细腻及柔和——人物在不经意间的情感流露，或喜悦、或悲伤、或迷惘、或坚定……都可以随着眉眼间一个线条的勾勒，言谈间一个语气词的拿捏自然且含蓄地表达出来；我们的心不知不觉地就沉浸于游戏中的喜乐悲愁。V&B几乎单以屏幕上的外观表现就完成了一种东西风格的优美融合，结果就是，我们说不清她是属于一种和式的别致呢，还是西方的深沉凝重——作为“风格”，如果让人说不清，那一般有两种可能，一种就是这东西做得很失败，把玩家的味觉都弄乱了；另一种就是她成功地做到了吸纳诸家之所长，成就了自己的独特韵味——V&B显然属于后者。

这是一部慢热型的作品，她骨子里蕴含着令人不忍释手的触感，但几乎却都潜藏在一个平实的架构中，抓住游戏中的细节来咀嚼才可以体会得到。她更像一杯淳厚的酒，她的人设就好像酒外表闪动着的丰润光泽，颇具吸引力。但若被其吸引，轻啜一口之后，可能会觉得无甚出奇之处，就好像上文所说的“简单”；，可这时如果能继续细品，就会觉得余味无穷，诚如一片海，看上去静谧无奇，但只要诚心等候一会儿，后浪就会层叠涌上，翻起无数美丽的浪花。所以要解读VENUS & BRAVES，关键就在于“窥见简单背后那精巧的用心”。

就比如游戏中的动画，V&B中除了一个片头opening之外，几乎就没有什么所谓CG的过场动画，至于偶有穿插于流程之中的“全屏画面”，也是静态和模糊处理的居多。但就是那个片头，很多地方以仿电影的手法把静态的画面剪切组合，并以卷轴拉动的方式呈现人物，好似历史绘卷，在视觉和感受上充分做到了唯美、厚重兼具冲击感；尤其是在最后，随着镜头急速上扬的是漫天花瓣四散纷飞飘落，带给人一种忧伤的激情。

在画面之下，V&B的剧情设置和铺陈同样基本遵循着“平淡中见感动”这样一条思路。整部作品的基本线索，其实真的相当简单——不老不死的主人公背负起阻止整个世界破灭的命运，这其中穿插着与女神和魔女的情感纠葛。

又是拯救世界，这几乎会令人大叫“真俗”——但请适应一下V&B的慢热，别错过她在深处的精彩。这个游戏的最大特色之一就在于“史诗感”。主角布拉德由于沐浴过精灵之血，成为了不老不死之身，埃克拉尔历999年，他在偶然间邂逅了女神爱莉娅(其实属于精灵族），后者向他昭示了预言之书——这片大陆将在此后的100年间逐渐走向衰亡和破灭，直至埃克拉尔历1099年，整个世界……死掉。

可以说是无意间，也可以说是被选中，布拉德承担起了拯救世界的重任，他组建起了骑士团开始在大陆上四处奔波，讨伐肆虐各地、破坏世界的魔物。这是一场长达100年的战斗（实际上有115年），时间的卷轴无情地卷过，光阴流逝、新老更替，骑士团中只有布拉德不会被岁月所磨蚀，但我们会眼睁睁地看到一代又一代的骑士团成员、诸多的同伴光彩四溢地加入团队，与我们一起并肩奔波和奋斗，然后年华老去，之后默默地离开骑士团，最后死去，只留下一座证明其曾经存在过的墓碑。

布拉德虽然不老不死，但也只能是作为一个“人”来面对一切，整个游戏中也没有那种一举扭转乾坤的人物或奇迹，我们要体验就是一场115年的历史。身边的同伴如同真实那样都要面对衰老和死亡，他/她们就这样静静地加入骑士团，再这样静静地离去……岁月的漫长使喜乐悲愁都变得平淡，但就在这样的沧桑中，参杂着残酷和激情。比起简单，也许

用“单纯”来形容剧情会更合适一些，我们的最终目标、我们前进的动力、我们跋涉在这115年中的全部内容，就是四个字“拯救世界”。

百年绘卷，千位勇者，这段奔流的历史就在我们眼前流淌。说其是史诗，当不为过。

故事一开始的时候布拉德已经是300多岁，但作品并没有俗套地把他处理成那种由于活得太久而冷漠厌世，整天把孤独瞒在躯里不断进行自我精神折磨的哲学家——正因为要拒绝孤独，才更需要同伴的相互扶持。布拉德像一个平常人一样带领着“山贼团”（这个可不是贬义）维护着城镇的平安，这种设定一下子拉近了玩家与人物之间的距离。布拉德拯救世界并不是一个宿命，而是一种责任；命运选择布拉德不是因为他的不老不死，而是因为他从未麻木于自己的永生，仍然保持着爱与热情。在他的影响和感染之下，本来是冷淡如旁观者的女神爱莉娅也渐渐发生了改变；而征战路上遇到的大魔女薇薇（她也是不老不死）更是对布拉德有着难以言清的好感。

一出历史正剧，就在刻画鲜明的人物的演绎下平淡而又轰烈地展开。

从外在的画面表现到内在的情节展示，都可以看出V&B这种“抑中有扬”的理念，而其实对于作品的神髓之一——音乐，我们同样也能在其中发现类似的痕迹。游戏中的背景音乐数量并不是很多，无事或征战时，以及一些重要剧情时的配乐也就那么几首，但这些都能够恰当地展现作品当时的氛围，贵不在数量而在质量——一些BGM给我们留下的印象和回味都很深刻：它们或恬逸、或明快、或哀恸、或振奋，既有轻灵可爱俏皮之作，也有伤感压抑深沉的曲调，灵动而不轻浮，激昂而不躁进。虽然这是一款更多时候需要“静静地玩”的作品，但这种静动结合的手法的出现就似一个人突然跃进了宁静的潭水中，声响荡于深谷，回味绵长，一下子把气氛就调动了起来。

说了半天，展现在我们眼前的是一个漂亮的V&B，从外表到内在兼具柔美和气质。但这个美女的骨子里还有一种古怪的个性，这使得一些了解她的人深深被其吸引住，但同时这种个性也拒绝了更多的人。

这就是V&B那充满新意，但同时又显得古怪的游戏系统了。现在回过头来看，这个系统有利有弊、功过兼具，但不管怎么说，很大程度上正是因为这个系统，这部作品才会为我们所记住。

V&B的战斗部分明显具有SLG性质，但其战略性却不被传统要素所束缚——没有一般SLG中经常采用的“战场移动力”、“武器”等等概念；也没于复杂的养成要素。它的战略性基本就体现在四个字上面：“战前计算”。

游戏大胆地把本需要在后台运行的东西交到了我们手里，至少是让我们也看个明白。我们会明确地知道每一次攻击伤害或防御进攻会有怎样的数值、怎样的结果。参与运算的各种因素并不多，规则也相当简明，基本就是加减法，偶有乘除运算。敌我所有数值都明白且确定地给出，为的就是最大程度令玩家体会到战前统筹规划的乐趣。战斗中我们能控制的就是每一轮攻击后是否变换队列（其实这个意义也不大），而真正的胜负，通过战前准备就已经决定了。

这种处理方式的特色就在于简洁和确定（又一次，游戏选择在简单中展现魅力），这几乎是其它大多数游戏中都无法见到的方式：比如攻击力等同于伤害力，并且没有常见的“防御力”概念——游戏中所谓的“初回防御”也就是一个能抵消多少伤害的意思，基本是单纯的减法。虽然也有属性相克的设定，但伤害的变化系数也是异常明确；至于异常状态就基本只有石化一种。而敌人的各种数值及能力、每回合的行动方式等等，也都很具体地告诉了我们。相比其它游戏中各种属性和能力数值之间的繁复关系，以及各种乱数运算的引入，V&B的这种“另类个性”极其鲜明。

这个系统会让一部分人爱透，也会令一部分人恨透——这么说是有点儿夸张，不过相信如果你对类似计算的乐趣不甚感冒的话，会觉得这是一个麻烦且烦琐的设定；如果“要的就是按个圈键就砍一刀”的单纯快感，那显然是在V&B中找不到的。但反过来说，这种提前就掌控了战局、一切信息都把握在自己手中的设定的确可以给人带来透彻的轻松和成就感。其实前面说了那么多V&B的好，但我们要注意到的是，作为厂商的NAMCO是很想确立和推广自己这个系统的——类似的系统框架在前作《SEVEN 莫尔莫斯骑兵队》中就已经基本确立了，V&B其实是对其的加强改良。由于前作的整体勾画还不够细腻，人物形象太也Q版，再加上过于童话式的风格以及缺乏力度的宣传，使得作品的影响力太小；所以NAMCO这一次重新设计了成熟的人设和画风，并相当程度地加大了宣传力度推出V&B——他是希望可以取得一番成就的。换句话说，虽然我们在前面对其漂亮的外观品评了半天，但其实，这个游戏精髓就是她骨子里的这种“叛逆”，叛逆于传统的特立独行；这个系统提供给了我们全新的游戏思路。

我们在此感怀这个游戏，其实不是因为她漂亮、她端庄，也不是因为她另类，而是在于她勇敢地走着一条属于自己的道路。我们要向这种精神致敬。在两年多前，业界已经是翻炒旧作成风，但V&B让我们记住了NAMCO也曾在开发原创作品的道路上执着过。虽然他诚恳的付出欠缺回报；虽然他现在也已屈服于商业化的浪潮；虽然他在生存和竞争压力下已与BANDAI合并……但两年前的这部游戏和她所涵盖的精神，令我们为其感动。

但同时我们必须看到，创意和潜力之间不能单纯地划上等号——一方面，V&B的系统创意度满点，但也正是这一点为其自身的发展带来了瓶颈——作为战略核心的计算带来了“复杂”与“变化”之间的矛盾。

由于全部计算都是需要玩家参与进行的，那这个东西就不可能做复杂了，如果计算有十好几项变数，再添点儿平方立方什么的，那估计115年一场场战斗算下来真的要死人了——如果真能有人可以坚持下来的话。可是反过来说，若以新意吸引了玩家上手，但同样长期下来就必然导致缺乏变化（事实的确如此），系统在可研究深度和多样化的游玩方式上都有所欠缺，时间长了容易使人疲劳，也存在一个能否坚持的问题。V&B自身的先天性限制决定了其稳定，或者更应该说固定的fans群。

除此之外，V&B也真的如一个女孩儿那样令人捉摸不定——相比在战斗这一部分中游戏把尽可能多的信息详尽且确实地交待给了玩家，但在其它一些地方却显示出了相当程度的随机性：比如回城后是否结婚、是否生育后代、孩子的性别（也就是职业），以及高Lv道具的产生，很多时候完全要看运气，很多时候结果不遂人愿……

但正因为有遗憾，所以真实；遗憾为我们今天的感慨增添了味道——如果，只是如果，V&B在系统的复杂程度上再找到一个更佳的平衡点，那今天又会是怎样一番光景呢？

假设总归只是假设，游戏的缺憾还能够点数出几处的：比如她在相当程度上欠缺分支和隐藏要素；整体的故事节奏也曾弹出过不和谐的音调——一些时候屏幕内外的人都只是在机械地到处杀怪以度光阴，而同时情节中的情感表现和戏剧冲突的密度却不够，高潮之间的冷场现象使这一出剧目有所失色。

也许正是因为上述种种缺憾，V&B才从很多人的眼前划过却未能结下缘分，就像一曲婉转悠扬但仍显得有些青涩稚嫩的歌，她穿越了百年的时光、穿越了漫天寒雪的冰冷和滚滚黄沙的苦涩……这歌声已然微弱，但仍带给人一种执着的感动。





马克西莫

怆然的荣耀

MAXIMO

不同的人对于一款游戏的感受都是不同的，不过我可以保证每一个人在试图评论《魔界英雄记：马克西莫》（美版名为Maximo：Ghost to Glory）的时候都免不了会使用同一个词：复古。

"马克西莫"有多复古?如果你不是一个从FC时代走过来的玩家,这个问题也许很难回答。在"马克西莫"的世界里，有着诸多让你觉得匪夷所思的设定,你甚至会觉得它们很"新颖"。但假如你曾玩过一款叫做"魔界村"的游戏的话，那你应该就很容易明白了——"马克西莫"就是3D化的"魔界村"。

如今的动作英雄们都拥有数十种华丽的连续技，能用枪和剑肆意地虐待敌人，流畅地打上好几分钟而不用停歇——但马克西莫不行，你会沮丧地发现他的招式居然就是那么简单的一剑！没错，就是一剑。就算你在游戏中获得了新能力，最多也只能将这个数字提升到二而已。一左一右，砍出两剑，毫无花哨。

如今的众多动作英雄们都能够一骑当千、万夫莫敌，因为他们的体力槽都挺长的，偶尔被敌人打到几下也没事——但马克西莫不行。他登场的时候居然只有两格体力，充其量最多也只能提升到四格，而即使是最初级的敌人也只要三四下就能打掉他一格体力。更要命的是，在游戏中找到的体力回复道具只能补充当前的血格，如果你损失了一整格体力的话，就很难再补回来了！

如今的动作英雄们还掌握了各种各样的特技——好吧，这一点马克西莫也会。问题是马克西莫的技能并不是像他们一样用钱或者用orb或者用魂以及用别的什么东西买回来的，而只能从某些关卡中的固定地点得到。当然了，敌人身上偶尔也会掉落个什么技能，不过那得你运气够好才行。啊，我还没提到最让人抓狂的一点：这些技能都不是永久性的，一旦马克西莫在游戏过程中不幸身亡的话，它们也就随之掉落,就算还有"命"它们也没了。想要重新得到这些技能，你得把前面的关卡再打一遍才行。

哦，可能你会说，没关系，我可以使用SL大法——对不起，这个游戏不允许随时存盘，每一大关中只有一个存盘点，而且你想要存盘的话还必须花费100个金币才行！

现在你该知道这是一个什么样的游戏了。"马克西莫"就像是从尘封的记忆中走出来的一样，无处不显示着自己的特立独行。当然，它保留下来的不仅仅是那些近乎苛刻的设定，还有曾经让我们感动、让我们废寝忘食的最原始的游戏乐趣。游戏最大的亮点在于动作手感。对CAPCOM熟悉的玩家应该不会怀疑他们在这方面的造诣吧。主角的动作虽然简单，但是打击敌人时那种震撼的感觉是其它游戏无法比拟的。利用砍、劈、刺等等几个朴实的动作来进行战斗，乐趣却丝毫不亚于华丽的连招。游戏中的世界设定也非常有意思，每一大关分为五个小关卡，其中一个是"中转站"，另外四个小关卡都连接到"中转站"上，你可以随意选择这四个关卡的攻略顺序。令人沉迷其中的则是关卡的"完成率"，如果能够杀死一关的全部敌人并找到所有宝物的话，就能获得"Mastered"评价；而全部关卡都获得"Mastered"之后还能开启隐藏的关卡。其中最大的难题是"隐藏宝箱"的搜集，这些宝箱埋藏在地下，只有在它的埋藏之处跳起，它才会浮出地面。在游戏的1代中这种隐藏宝箱的地点在游戏里是完全没有提示的，设定得相当硬派。如果不看攻略又想拿全的话，只有自己到处蹦了，所以如果你看到有人在玩这个游戏时蹦蹦跳跳地踏遍每一寸土地,千万不要觉得奇怪。



作为一个游戏来说，"马克西莫"在品质上绝对是成功的。但作为一个商品来说，它却是失败的。无论是在日本还是美国，它的销量都不尽如人意。复古风格与今日的游戏理念格格不入也许是一个原因，而过高的难度也是阻碍玩家享受游戏乐趣的门槛。或许是CAPCOM自己也认识到了这一点，于是在续作《魔界英雄记：马克西莫 机器军团的野心》（美版名为Maximo vs. Army of Zin）中，他们选择了向市场妥协的道路。当然，这里所说的"向市场妥协"决非贬义。将前后两代作品放在一起比较一番，你会发现续作在向LU靠拢的同时，也仍然保留了前作固有的韵味。

首先让人注意到的就是游戏的难度区分。对前作的超高难度叫苦连天的玩家，这次可以选择Easy来进行游戏；而对自己的技术有信心的玩家，也有Hard可供挑战。其实，这只不过是游戏制作者玩了一个比较高明的"障眼法"而已。作为一个平台类动作游戏，"马克西莫"流程中的主要难点并不在于战斗，而在于跳跃，但跳跃的难度是无法通过Easy和Hard来区分的（总不能说Easy难度下需要玩家跳跃的距离就短一点，Hard难度下需要跳跃的距离就长一点吧……真要那样的话整个关卡就要重新设置了）。所以，划分出两个难度的实际意义非常有限。然而，Easy难度的存在能够对人造成一种心理暗示，使得即使对动作游戏苦手的玩家也有勇气去尝试一番，不至于望而却步。而且，在难度降低的前提下，制作者也可以将游戏中的战斗设计得更为喧哗，敌人数量设置得更多。2代中有很多场数十人的"大乱斗"，这些在1代中是无法见到的。尽管这数十个敌人未必比1代中的两三个敌人更难对付，但是却给了玩家更大的自我满足。

2代中改进的当然不仅仅是难度设置。就像上文曾经提到过的那样，"主角死亡之后所学技能随之掉落"大概是前作中最令玩家吃不消的设定——这实际上是来自于早期街机游戏的理念。在街机上采用这种设置的目的，是为了刻意拉长游戏时间、增加玩家反复尝试的次数、提高投币量而赚取利润。这从商业角度来讲固然无可厚非，但是放到家用机上就不大是那么一回事儿了——谁愿意在自己家的游戏机上还进行那些枯燥的"重复劳动"呢?故此,2代采用了时下流行的技能升级系统就显得更加合乎情理。2代中主角的武器分为刀、锤两种，各自都有独特的基本连续技。两把武器还分别有对应的五种特殊技能，主角可以花费金币来学习技能，一经习得就不会再遗落。在这里CAPCOM又展露出了自己在动作游戏制作上的深厚底蕴：虽然技能的数量看起来并不多，不过每种技能都有独特的作用。有的用来与强敌对攻；有的用来在被包围的情况下迅速打开局面，相辅相成、缺一不可。既没有纯属噱头、毫无实际作用的"废柴"招式；也没有判定超强、一招鲜吃遍天的"无赖"招式。如果能够合理运用各种技能来打倒敌人，无论是从视觉效果还是从成就感上，都能给玩家很高的享受。

第2作中另外一个比较重要的系统变化就是"短裤"的出现。前作中主角虽然可以更换各种式样的短裤，但是并没有任何实际作用，只不过是为了搞笑效果而已。而本作中不同的短裤则具有独特的功效，某种短裤可以提高攻击力，另外一种则可以使主角的能量自动恢复……其中最特别的又要数"盗贼短裤"了。前作中的"隐藏宝箱收集"无疑是非常耐玩、同时也令人颇为挠头的要素，而"盗贼短裤"的出现则大大降低了收集的难度——只要装备上它，在主角接近埋藏有宝箱的区域时，手柄就会震动，画面上也会做出明确的提示，玩家再也不用漫无目的地四处搜寻了。对此有些人可能会产生疑问：既然有了这种道具，那隐藏宝箱的收集不就完全失去意义了吗?想要回答这个问题，那就不得不说到2代的关卡设置（Level Design）。与1代只给出一个笼统的完成率百分比不同，2代颇为体贴地将每一关的完成率分为隐藏宝箱、村人救出、杀敌数等几个部分，而且对于每一部分都给出确切的数据。这样玩家每通过一关之后，就能一目了然地查看到自己遗漏了哪些部分，在进行再次挑战的时候就能够有明确的目标。所以虽然"隐藏宝箱"这一项的完成难度降低了，但是整体完成率的划分更加细致，而且对于每一部分达成100%的要求都不一样。有些部分需要玩家良好的观察力以及耐心搜寻；有些部分则是考究反应能力，要眼明手快；还有些部分则是注重大局观，合理分配每个行动的时间顺序……在你通过自己的努力追求完成率100%的过程中,所获得的乐趣比起1代那种简单的"地毯式搜索"又要提高了一个层次。

至于其它的细节方面,进化之处就更多了。1代的故事背景相当简单,甚至谈不上有什么完整的剧情,而2代则有成熟的故事结构,人物关系也要复杂得多。尽管作为一个动作游戏来讲，剧情的地位并不是非常重要，但一个好的剧情无疑会使得游戏乐趣大大提高。在1代中表现非常优秀的配乐部分，2代里则做到了更上一层楼。每个场景中的背景音乐都与整体气氛搭配得丝丝入扣，让人有热血沸腾的感觉。敌人的种类也大大增加了，而更重要的是每种敌人都有鲜明的特点，需要使用各种不同的策略来打倒……

上面说了这么多，无非是想要证明一点：2代是一个无论CU还是LU都无法挑剔的成熟作品。这样的杰作，应该是适合所有的动作游戏爱好者的——游戏发售之后媒体和玩家的反映也确实验证了这一点，叫好声一片。然而它在市场上的实际表现呢?日本发售后首周5000份的销量只能用"哭笑不得"来形容了。在2代的结局中，马克西莫仍然没有找到爱人索菲亚公主，这显然是为3代埋下了伏笔。然而随着2代在市场上的惨败，3代也就自此杳无音讯。此外，CAPCOM还曾经公布过一个从人设风格到动作细节都非常类似于"马克西莫"，但是采用日式世界观的游戏"儿雷也"，可数月之后也还是落得一个"开发计划取消"的命运。

"马克西莫"系列用它的卓越品质在每个玩家心中烙下了一个大大的惊叹号；而它的惨淡收场，又让我们对"艺术"和"商品"之间的关系产生了一个无法解释的疑问号：对于这个系列本身来说，或许只留下一个怆然的句号了吧。



世嘉最后一次向人们展示自己的技术力，看起来似乎在嘲弄自己。如果入交昭一郎回忆起那段时光，不知又会做何感想。无论如何，这些画面，代表了一个属于世嘉个性时代的总结。

SEGA 软硬不吃

在上一次对世嘉某制作人的采访中，电软记者特意准备了一个充满个人感情的问题——世嘉还会再推出硬件吗？该制作人爽快地告诉我们：只要认为有必要，世嘉就可以再次推出自己的硬件。在后来我们对这句话进行了反复的总结和分析，基本上，不抱希望。已经彻底失去自己位置的世嘉，已经不再可能为玩家推出硬件，而曾经为世嘉疯狂的消费群也早已被其他硬件所稀释，真正留给世嘉的还有什么？而我们之所以要问到这个明明知道答案的问题，也只是希望在心里上获得一丝慰藉，毕竟在内心的深处，我们仍旧爱着那个曾经坚强的SEGA。

世嘉从不信命，也从没想到过屈服，因此在他顽强的时候，周围是患难与共的战友。尽管他们的力量太过微薄，但在顺风大势的潮涌下，他们曾经的奋不顾身则可以团结成坚强的逆流。

而现在，世嘉就快被放逐到了无人际的边界，回头无岸，此生何安？世嘉似乎在内心中也开始了自我放逐的苦行程。

10点你必须知道的世嘉

●根据最新的统计，世嘉在日本的软件销售在50万本以上的软件如下：职业球会的创造2002（PS2，532060本）、J联盟职业球会的创造3（PS2，507873本）、VR战士2（SS，1273926本）、VR战士4(PS2，541973本)、樱花大战2 望君珍重（SS，509445本）。VR战士2成为世嘉历史上在日本市场惟一突破百万销量的作品，而在世嘉游戏历史上占有重要地位的樱花大战系列第二作则是SS平台上世嘉本社自己销售成绩第二好的软件。其余三款软件成绩都是在PS2平台上创造的。

●在日本获得高期待度的VR战士3与DC同时发售，首发销售只有97659本，而店头的消化率为31.6%，成绩可谓惨淡。而最终该游戏在日本的累计销售量为308707本，与二代时的气势如虹相差甚远。另，首批DC版VR战士3都为双GD-ROM，第二碟为铃木裕为莎木宣传的热身碟，颇有收藏价值。

●世嘉所有游戏系列中，销量最稳定的系列是职业球会的创造。该系列平均销量高达31万本，尤其在PS2平台上成为了世嘉惟一一作热销的成功软件。而本系列也是世嘉至今惟一坚持推出的SLG游戏。

●DC在日本最畅销的100款软件中，世嘉自社的软件为48款，接近50%。其次为CAPCOM，为13款。而这些软件中来自街机的作品达26款。世嘉的主机属于街机迷的说法，由此可见绝非吹嘘。

●世嘉引以为傲的软件“莎木 一章 横须贺”DC版全球实打实销量为79万本，离百万尚远。而在这款被制作人铃木裕坚持定性为FREE类型的作品，现被世嘉官方和日本媒体统一为RPG。另，该游戏在后期于日本游戏店中可以以100日元的价格入手全新品，非常划算。

●世嘉在为DC配置了众多功能后，却有很多部分没有充分利用和发挥，其初期重点宣传的“掌机”记忆卡最终成为最失败的设计，并且在初期就被厂商视为鸡肋而忽视。而为了“借任天堂运气”的十字键更是成为了其复杂手柄造型的最大败笔。

●世嘉的日本官方主页为http://www.sega.jp。而美国世嘉的网站已经关闭，转而由http://www.segasammy.co.jp/english 所取代。

●世嘉已经与任天堂积极展开合作，一款由中裕司与宫本茂合作的软件项目正在开发中，而这款游戏将有可能汇聚两家厂商最著名的代表角色——SONIC与MARIO。

●世嘉的SS是有史以来使用光碟媒体而读碟时最安静的主机，而DC则是噪音最大的主机。

●在SQUARE加盟PS并宣布为其推出FF7后，世嘉随即表示即将发表足以对抗FF7的RPG超大作。这款软件就是已经处于开发阶段的DQ7，但由于多种原因，ENIX最终改投PS旗下，使SS版DQ7胎死腹中，结果GAMEARTS的格兰蒂亚担当起了RPG旗手的任务。

拿不出手的销售业绩

如果翻开最近一段时间世嘉出品的软件销售成绩，我们会惊讶地发现在这堆数字里面，居然毫无亮点，甚至我们很少能看到一款销售量越过十万门槛的记录。在每周的软件销售排行中，世嘉的名字已经很久没有出现过，如果不是我们重新翻出一些帐本查看，大概会以为这间曾经让人热爱的铺子已经不在了……而最新在榜的两款世嘉的软件（4月11至4月17日），一款是SAMMY的SEGA牌（实战パチスロ必胜法！ 北斗の拳 Plus），累计销量11万；另一款则是光明系列复兴计划的第二款家用机软件（光明之泪），累计销量80053本。除此以外，今年我们都没有在榜上找到有关于世嘉的任何蛛丝马迹。

而在未来的几个月中，我们也完全看不到几个像样的“世嘉游戏”推出，在零散的世嘉官方游戏发售时间表上，我们甚至看到了被SAMMY提携的SNK的XBOX版“KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX”也在其列，却完全找不到一款我们熟悉的开发组的软件。

这样的软件出版计划，丝毫不像世嘉的做派，与当年子会社时候的“万紫千红”更是相去甚远，不要说有创意的原创新作，就连游戏的推出数量都已经远远达不到DC时期的水平。弃“硬”投“软”的世嘉，似乎已经不再是那个让我们热爱期待并充满激情的硬派厂商，从前在我们耳边吵吵闹闹的家伙，现在却变得死气沉沉。

↑ 很多人对此作敬而远之，毫无疑问，这是令我们感到惊喜的游戏，迷失很久的世嘉似乎在这里找到了突破口，压抑的硬派得以完美的释放，这才是世嘉的游戏，我们确信，同时也很担心，不知道在彻底痛快后还要隔多久才能再找到这样的乐趣。世嘉还属于这个时代吗？在游戏本作的时候我不停的问自己，尽管没有找到答案，但是总算让我们再次认识了世嘉。



↑ 硬派动作射击代表作，当然，这款游戏也被广大玩家戏称为手柄杀手。不管怎样，这并不能阻止我们用心的去体会这款杰出的软件。永远技术的世嘉，在这款游戏中展现了自己青春的一面，对大型游戏的掌控更是让人叹为观止。这是近几年很少见的类型游戏，XBOX成就了“武装女神”，也成就了世嘉的完美技术力。希望我们还能再见识一次，上帝保佑。



OK，请注意这张画面，你看到了什么？气魄？刺激？惊奇？疯狂？错，是硬派。我承认，这并不是最好的“飞龙”，但却足以绝后，这样的游戏如果选择回归，我们很乐意的去怀疑他们的能力。事实上，现在的世嘉松散得已经找不到原来的感觉，恐怕连他自己也不知道该如何去开发那些被我们奉为硬派的游戏了。好，不再提这个词了，因为真的不再有人能够达到这个高度，这样的游戏送给了XBOX，很多人应该跟我有同样的感觉。幸亏是这样……

市场的恶化是一方面，日本游戏行业今时今日的情形可以说是糟透了，厂商的合并倒闭犹如家常便饭，而更严重的是软件销售情况也非常不好，大量的开发资金却打造不出可以让人挑剔的消费者多看一眼的作品。而倒霉的世嘉恰好处于与SAMMY热恋后的消化期，新一代世嘉领导者决定为世嘉彻底转型，但赶上了这样的年头，已经发炎的患处开始出现溃烂的迹象。

世嘉被SAMMY并入后，SEGA商标仍旧独立出现，而实际上现在的世嘉更像是一个SAMMY游戏发行的外壳，一些原本不属于世嘉作品的软件也挂着世嘉的名号推出。世嘉自己在软件开发上的日趋弱势，也是造成这样现象越加明显的原因之一。或许这正是新一代世嘉领导层的策略，世嘉品牌的新生的阵痛与新生需要相当长的时间来适应和等待。

不过，在更多人看来，世嘉内部的管理一直存在诸多问题，管理层对现时市场情况的把握和反应，令方方面面无法满意，当市场局面开始无利于自己的时候，却无法拿出有效的反击策略甚至无动于衷，让对手在处处抢占先机。现在的世嘉，先后失去了利刃，更像一只任人屠宰的羔羊。也不会有人再去留意世嘉的脸色难看与否。

前后两个人 不存在的世嘉

自我感觉良好

为什么软件卖不动？在这一点上世嘉内部毫无疑问会有一个能够说服自己的解释，当然这样做不过是欲盖弥彰而已。而在社外人士看来，世嘉一直拥有着无限的潜能，这样一家曾经让业界为之震动的厂商，这样一家在软件和硬件都能够拿分的实力派会社，落到如此境地让很多人无法理解。

而世嘉软件销售上的低迷，从退出硬件的那一刻开始就像恶性疾病一样在渐渐扩散。在挣扎了多年之后仍旧毫无起色，那些曾经在自己硬件上有过良好销售成绩的软件，接二连三的沦落到了无人问津的冷清地步。世嘉一直迷失在与主流交错的岔路之上，也一直不明白自己为何不能在摆脱掉硬件大包袱后大展拳脚。现在的世嘉，已经被束缚得完全找不到挣脱的空隙。

世嘉的失败，有太多因素。而在此之前，其内部一直有着明显倾向性的做工状态，也是导致世嘉面对更多失败的病因。

硬件市场上频频失利，并没有影响到世嘉内部软件开发，世嘉员工对于自己品牌的依赖性和忠诚性上是非常高的，而世嘉的软件也是基于自己的硬件而设计的作品。在正式宣布推出硬件市场后，世嘉的各开发部门对于这样的现实并不能完全接受，事实上要他们在其他硬件上为曾经的死敌开发软件，实在是一件非常困难的事情。尽管在表面上高层对于公司未来在软件领域的发展抱有坚定的信心，不过内部员工却始终带有潜在的怨气，对于其他的硬件更毫无好感可言。

在很多人看来，世嘉曾经的子会社化是一件非常失败的策略，因为结果显示，将公司各部门完全分拆成独立运作的子公司，削弱了整体的实力。从战略上看，子会社化的错误出现在了独立的品牌运营上，当各子会社开始大量宣传新LOGO和形象时，SEGA的品牌在逐渐被弱化，玩家开始对AM2、SONICTEAM、SMILEBIT等更加有认同感，而开始忽视SEGA商标。世嘉高层从那一刻起开始担心起自己品牌的凝聚力。

在各子会社独立运营后，各社的发展方向都非常明确，并且有着明显的性格倾向。有了各自独立的计划运作，世嘉旗下天才样的制作人如鱼得水，在DC未停产之前，各社为自家主机提供了大量新颖的软件，各个团队的开发实力也有了明显的增强，让人们感觉到世嘉的软件开发上有了完全不同的表现。尽管如此，DC还是被PS2的一路灵活的销售策略打得毫无还手之力，而世嘉在DC上的独立支撑与PS2铺天盖地的开发名单比起来也越发无力。世嘉的各子会社尽管在口碑上获得FANS的广泛支持，但毕竟是在自家主机上下功夫，从竞争力上来说自然也有先天的优势，DC硬件和软件因为多方面原因并不是非常理想，但良好的口碑让人们对于世嘉的开发实力有了广泛的认同，世嘉对于自己在软件上的强大开发实力也越加自信。

后面随着DC的停止生产，世嘉的运营开始以软件为主，各社对于硬件的选择出现了明显的分歧化，由于世嘉绝大多数人对于SONY品牌缺乏好感，因此八个团队大部分都选择了为XBOX和GC开发软件，以及对DC最后的坚守。

背后，世嘉员工对于公司上层做出的决定却无法理解，很多人感觉管



经投奔世嘉的理想也开始破灭。

失去主流的软件队伍

世嘉曾经拥有很多天才，这一点毫无疑问。但这些在开发上有着永远超人一等设计的软件却无法取得瞩目的成绩。即便是在国际上获得技术性肯定的“莎木”在销量上也是一塌糊涂，世嘉大量的开发费用完全打了水漂。世嘉拥有世界上最好的生产线，但却没有一个好的推销员，而在这一点上，对手们做得都远比世嘉要好，而SONY在销售上的成功更是值得世嘉人好好学习的范本。

当世嘉的开发队伍失去了硬件光环的庇护，当一个个会社需要在其他硬件上直接面对市场残酷的竞争时，各团队天才一样的软件设计能力却完全失去了他们的作用。为XBOX全力开发软件的SMILEBIT推出了足以传世和为XBOX作出表率的软件“武装女神”以及“街头涂鸦 未来”，但由于XBOX在日本销售上的低迷，高额的开发费用全部蒸发，使得开发团队备受打击。而实际上这两款游戏即便在今天看来依旧是非常出色和完美的杰作，世嘉人的实力完全可以通过这两款软件让人们知道，尽管结果非常遗憾。

前面提到世嘉人对于SONY产品的回避也使得世嘉在软件化后选择的路线上出现了重大失误。传统日本软件商头脑中根植的“软件决定硬件”的思想驱使着世嘉人选择了“推翻”主流的策略，世嘉人更愿意依靠自己认为的强大软件开发实力来帮助任天堂和微软（同时期不止世嘉，CAPCOM、TEMCO等日本软件商也发出了类似的声音，并以实际行动扶持新主机）。当然，各团队做出这样的决定并不仅仅是因为单纯的感情因素，面对PS系主机庞大的消费群，世嘉也并不认为能够在这些人当中找到自己新的位置，世嘉更愿意继续从自己擅长的领域下手，而在更多人看来XBOX的销售对象更对世嘉的胃口，GC方面显然也是更多较核心玩家所关注的平台，因此世嘉选择PS2以外的平台为主要发展核心作为初期策略是可以让人理解的。

而世嘉最后的结果却是使其遭受到了更加沉重的打击。被编者大为推举的“武装女神”以及“街头涂鸦 未来”，全球销量分别为12万以及13万，世嘉梦破。

世嘉一直被业界看作为软件大手，其软件开发水准数一数二，并由于旗下拥有大量能力超群的制作人而显得软件阵容庞大浩瀚。这些优势在自己的平台上一直是其成功的保证，也让世嘉看到了自己所能够惟一依靠的最后牌面。在失去了硬件后的这家厂商仍旧没有丢掉自己原有的高傲，也始终缺乏真正认真学习和改变的态度。

他不理解为什么自己的硬件无法取得突破性的成绩，MD时代在欧美叱咤风云，SS时代在日本获得稳定支持，而到了DC时代则毫无亮点，在两大市场都是失败者，仅仅有过短暂的成功，世嘉还没有找到快感，一切就消失了。

世嘉似乎一直陶醉在自己的“领域”当中，当消费群发生了变化的时候他并没有想办法去调整自己的策略，相反曾经试图依靠自己的力量去逆转大势，即使到现在依旧看到既让我们怀念也带有世嘉标志性失败特征的软件——“SPIKE OUT 街头快打”。这款作品以完全ARCADE感为基础，各方面均毫无妥协家用机的意思，无论是难度还是画面，是一部彻底的街机迷喜欢的作品。这就是世嘉的软件，尽管我们可以看到世嘉为了生存改变了很多，但一些旧有的思想仍然定固着自己。

世嘉的软件具有出色的创作意识以及牢固的编制基础，但世嘉人在对家用机软件上似乎永远找不到属于“绝大多数”人的认同感。当然，在开发软件上任何制作人都希望自己的作品可以让更多的人接受，但在创作思路上，世嘉却一直在属于自己固执的道路上不肯回头。而多年的硬派坚持，使大部分消费者对世嘉的印象也难以一时改变。提到世嘉，更多的人会说——“喔！世嘉，就是那个很会制作游戏的公司，但我不想为了他的游戏掏钱”。

世人心 嘉涣散

经过多年的风雨吹打，曾经坚强的蓝色刺猬已经“脱胎换骨”，但这被广泛认为是新生的革命却没有让我们看到一个更加坚强，增强实力的世嘉。相反，随着内部的改革融合，原本大量有潜力的制作人开始退居幕后甚至被排挤出公司，更多有能力的人因为看不到前景和出路而忿忿离开了自己曾经热爱的世嘉，尽管他们无论走到哪里都让人怀念曾经的世嘉的辉煌。

或许新生都需要这样一个艰难的过程，在世嘉抛弃了自己多年的积淀后，静静等待着一次爆发。所有人都清楚，世嘉不再硬派，因为他已经放弃了硬派的资本，同时也放弃了自己的话语权。曾经可以号令天下的世嘉人，已经学会了像失败者一样温顺。

而在本文即将结束前，出卖世嘉研发部门的流言又再次风传起来。似乎一切都在预示着世嘉今后的道路将由他人决定。或许被命运击倒的世嘉，可以在沉寂中找到丢失的力量。

但是，质疑的声音将会越来越多。

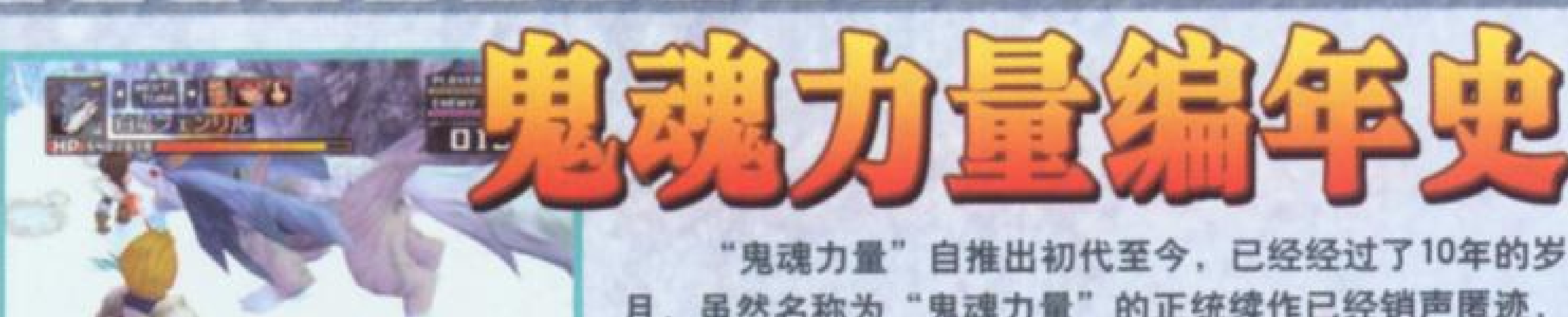
文/白糖　责/电软策划组





谁才是最前卫的软件大手？在这款游戏中所有人都可以找到答案，现在我们必须收回自己的疑问而用心找来以前的世嘉作品，重新回味那些时刻精彩的画面以及操作。是不是有人能够重新确立硬派动作游戏的新标准？我们同样怀疑，因为没有标准，意味着没人能找得到衡量的尺度，玩家已经太熟悉那些粗制滥造的东西了，时间虽然可以埋没它们，但我们在这些垃圾上面却也浪费了更加宝贵的东西。因此，我们需要世嘉这样的前卫者，他可以带着我们一起疯狂，至少在以前是这样的。





鬼魂力量编年史

“鬼魂力量”自推出初代至今，已经经过了10年的岁月，虽然名称为“鬼魂力量”的正统续作已经销声匿迹，但本系列的衍生作品如“混沌世纪”、“新纪幻想”等一直层出不穷，因此本系列还是相当具有人气，尤其是爆炎之子西罗、极东的飞龙大蛇丸、斗神威布等系列灵魂人物更是会在几乎所有系列作品中登场。本作的故事开始于一代的故事之前，讲述了西罗建立新生魔王军并完成父亲遗愿的故事，相信众多西罗fan肯定会为之陶醉的。

□文责/龙马

PS2	本刊译名：鬼魂力量编年史			
	IDEAFACTORY	2005.4.28	7140日元	110K记忆卡
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	12 岁以上

战斗准备阶段

部队编成	进行装备的变更、角色的升级等
ショップ	商店，玩家可以在这里购买装备、买卖道具、锻造武器
塔探索	探索鬼魂之塔，进行练级，收集资金
セーブ	记录进度
ロード	读取进度
オプション	进行各种游戏设定
シナリオ	进入下一个章节

战斗解说

在战斗中角色行动时会出现指令条，下面是对各指令的解说。

ATTACK	攻击指令，按下O后选择攻击对象，选定攻击对象后再次按下O决定攻击，按住O键则为蓄力攻击，蓄力最大3段，消耗同等量的AP
EXTRA	必杀技，共有三级，1级必杀技消耗1条必杀槽，并消耗同等量的AP，以此类推。必杀槽可以通过攻击敌人或是被敌人攻击来积蓄，也可以使用道具或是蓄力来提升
ITEM	使用道具，消耗2格AP
STATUS	查看角色能力与状态，在移动状态按下X键可以移动光标查看敌人的能力
CHARGE	蓄力，相当重要的指令，使用后消耗当前的全部AP，并获得对应量的必杀槽增长
END	结束行动，在拥有AP的状态下结束行动会缩减到下一次行动所需的时间

骷髅兵育成方针

骷髅兵在初期能力极弱，基本上只是个诱饵，但到了后期获得魔魂之后，骷髅兵的作用就显现出来了。首先要在装备菜单中给他们装上魔魂和骸骨，他们就会变为游戏中的著名人物的样子，并且实力会有突飞猛进的增长，该人物的必杀技也会得以再现，因此骷髅兵的作用还是很重要的。建议在初期的培养方向为一个魔法系，一个战士系，个人比较推荐魔女和古力萨的魔魂，合理提升能力之后绝对是队中的主力。



部队编成讲解

装备	可以替换角色的装备，按△键可以查看角色的情报，□键为显示装备的详细资料
レベルアップ	等级提升。本作中角色等级的提升都要在此进行，所有角色的XEP共同拥有，升级所需EXP为角色目前等级X100，使用"战士的记忆"、"战鬼的记忆"等道具可以获得额外的经验值。在升级之后，角色只会提升固定的HP，并可以获得1点技能点数，玩家可以随意支配
アイテム	使用道具
名前変更	变更骷髅兵的名字
编成终了	退出编成菜单

能力的增长

筋力	增长物理攻击力4-5，增加待机时间1-2
耐久	增长物理防御力1，并增长4-6HP，增加待机时间1-2
速度	降低等待时间2-3
知力	增加魔法攻击力与防御力，增加待机时间1-2
运气	影响会心一击的出现几率

通关奖励

★道具与金钱继承，因此最好把能生成经验值的道具（如战鬼的记忆、武神的记忆等）留到二周目使用，这样在初期就能有很高的等级。

★同伴出击限制解除，己方的4名主角不再必须出战，可以自由组合队伍。

★鬼魂之塔51层以上挑战可能。

NEVERLAND，永无大陆，充满着绿色生机的美丽伊甸园，柯莉亚コリア、伊普希隆イプシロン、嘉涅斯ジャネス三位神明之间保持着力量的均衡，并一直守护着这块大陆。但是，随着大陆上人口与国家的增多，战争与杀戮开始席卷这块曾经的乐土。在战争末期，魔神嘉涅斯从天界降临到大地之上，他自称为大魔王，使用魔族的强大力量统一了整个永无大陆，并用恐怖的力量来维持着大陆的和平，但是，却有人不认同他的这种做法……

魔导世纪996年，出现了被称为"三勇者"的3名年轻人，他们登上了"鬼魂之塔"的顶层，得到了天界众神所授予的最强最凶之剑—天魔剑，并向大魔王嘉涅斯的居城杀去。不稳的阴云笼罩着永无大陆，史上最壮阔、最惨烈的战斗即将展开……

第一章 死灵讨伐

在大魔王的居城中，嘉涅斯的长女普拉娜ブラーナ正在等待妹妹西罗ヒロ，并交待西罗去消灭在凯塞尔昂地区袭击村民的丧尸，但大敌当前，普拉娜派出西罗这样的强者离开居城，显然是有着另外的用意。虽然抱有疑心，但西罗还是接受了这个任务，但之后发生的事情却令她大吃一惊：姐姐居然找了三个人类的雇佣兵来给她当助手！一向憎恨人类的西罗火冒三丈，恨不得立刻亲手干掉这几个人类，但她不敢违抗尊敬的姐姐的命令，只得带着萨托サトー、扎基丰ザキフォン、奇克チク三个雇佣兵离开魔王城。

Battle 1-1 消灭丧尸

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

作为游戏中的第一场战斗，本战没有任何难度，凭借西罗等人的强大实力可以轻松地消灭丧尸，但要注意，虽然丧尸的单体能力很弱，但若是被围攻的话也会有些危险，不过由于并不用保护特定角色，导致游戏难度大降，玩家们可以通过本战来熟悉一下战斗的操作。



萨托等人不愧是普拉娜为西罗精心挑选的助手，每个人都有着不俗的实力，萨托的敏捷、扎基丰的强劲、奇克的智慧都令西罗暗暗赞叹，但她心中依然对人类有着深深的恨意，因此对他们依然是冷若冰霜。消灭了丧尸群后，在回城的路上西罗居然遇到了魔族的阻碍，而这些魔族更是奉了普拉娜的命令前来阻止西罗回城的。一定出了什么事了！不然普拉娜姐姐不会做这种事情。想到这里西罗更加回城心切，把这些小杂鱼尽快踢飞吧！

Battle 1-2 赶往魔王城

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

本战开始我方处于敌人的包围之中，可以先原地蓄力，等待敌人接近之后再集中优势力量击破，但要小心敌方的大球，攻击力相当高，若被夹击的话很可能被打倒，因此要以大球为优先攻击对象。

摆脱了缠人的杂兵，西罗焦急地赶回魔王城，但在路上，魔王城中就发生了剧烈的爆炸，毫无疑问，这是由人类的魔法所引起的。

第二章 勇者侵入

西罗等人赶回魔王城时，这里已经被人类占领了大半，想要到达最里边的大魔王之间就要不断地打倒阻路的士兵。在愤怒的西罗面前，人类的士兵们是那么的不堪一击，但是三勇者也来到了嘉涅斯所在的大魔王之间外。普拉娜决意与父亲战斗到最后，但听说西罗已经回城之后显得有些慌乱，原来她与嘉涅斯早已知道无法对抗人类的大军，派西罗出去执行任务只是想要保护她而已，但现在普拉娜只能默默地祈祷妹妹的平安了。



Battle 2-1 对勇者战

胜利条件	击破克里斯
失败条件	超过75ct、己方全部角色败退

本场战斗有时间限制，因此动作一定要快。注意，这里的75ct指的是敌我双方行动次数的总和，因此尽快削减敌人数量就可以有效地抑制ct的增长。本战敌方有不少弓箭兵与魔法系角色，最好先解决他们再向上冲，不然让敌人形成立体火力的话就不妙了。敌人的主将克里斯クリス是三勇者之一，实力不俗，但只要我方先消灭了敌人杂兵，再一拥而上就没有什么问题了，但要小心他的必杀技。

Battle 2-2 回复之女神

胜利条件	击破兰婕
失败条件	超过100ct、己方全部角色败退

本战与上一战基本一样，不过要同时面对兰婕ランジェ与克里斯两名勇者，因此要格外小心。兰婕拥有回复系的必杀技，因此在与敌人战斗的时候一定要确实地将其打倒，不然兰婕会恢复其HP，对战斗相当不利。最好的办法是让西罗蓄足两格气槽，然后利用其大范围的必杀技"魔招·炼狱"的连发来一口气打倒大批敌人，然后大家围攻兰婕即可获胜。

一路过关斩将杀到大魔王之间，但西罗却只看到了父亲被勇者席风シフォン刺中的场面。但大魔王嘉涅斯却显得很平和，他说自己的目的只是为了封印这把会给人间带来巨大灾难的凶剑·天魔剑，并叮嘱席风今后要依靠自己的力量来拯救世界。但嘉涅斯与普拉娜拥有太大的魔力，虽然死去但却无法去往冥界，为了让父亲与姐姐安息，西罗含泪挥动手中的"天国之门"，而重情义的萨扎也在西罗的泪光中发誓要用生命来保护她。这之后，鬼魂之塔开放，可以到这里来练级、挣钱。

第三章 哥布林举事

虽然打倒了大魔王嘉涅斯，但永天大陆并没有像人们期待的那样迎来和平，相反的，由于失去了强大力量的统治，众多小势力蜂拥而起，都想趁机夺得天下，一时间烽烟四起，民不聊生。巴尔哈拉地区的哥布林军就是其中一股势力，其君主格里布林ゴリブリン想要取代嘉涅斯成为新的魔王，因此向魔王城杀来。

Battle 3-1 哥布林来袭

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌人全是哥布林战士，攻击力与HP都很高，最好使用间接攻击来攻击他们，尽量不要给他们反击的机会。本战敌人较多，可以先原地蓄力，等他们接近后给予迎头痛击，西罗的"魔招·炼狱"将发挥极大的作用。

Battle 3-2 哥布林之王

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

本战中，格里布林与古洛缪ゲロミュ一的能力都很强，要先消灭杂兵再全力对付他们，尽量一一击破，同时对付两人的话会比较吃力，可以让骷髅兵去引诱他们拉近距离并消耗掉他们的必杀技，然后再围殴之即可获胜。

之后会选择是否消灭敌人的残存势力，选择上面的选项进入追剿战。

Battle 3-3 哥布林扫讨战

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌方的哥布林女王攻防很高，且一上来就会使用"剑魔连斩"，推荐让骷髅兵上去送死，耗掉她的必杀技，同时己方消灭小兵来积攒气槽，西罗冲到人堆里，两个必杀技搞定。之后选择是否追击敌人的残存势力，选择上面的选项进入追剿战。



第四章 理想世界

为了对抗人类，西罗约了精灵族的女王与吸血鬼之王进行协商，想要达成攻守同盟，但这两族的族长认为人类对于这个世界是必需的存在，拒绝了西罗的提议，最终会议不欢而散，新生魔王军更与两大势力决裂，进入交战状态。西罗首先要面对的是吸血鬼之王拜亚特バイアート，他认为各种族早就该摆脱嘉涅斯的统治，自由的生存，但西罗提醒他，完全自由的发展最终将导致灭亡。

Battle 4-1 吸血战士们

胜利条件	击破兰婕
失败条件	己方全部角色败退

敌人多为吸血鬼战士，速度、攻击力都很高，好在两边的战士不会主动进攻，在消灭初期附近的敌人后可以蓄力，然后西罗攻击一边，几个必杀技就能搞定，其他人则猛攻另一侧。敌人的BOSS格拉乌斯ゲラウス魔力很强，还有3级必杀技，推荐用骷髅兵引诱他放必杀技后再接近。

Battle 4-2 勇者与吸血鬼

胜利条件	エンジェル炮击破
失败条件	己方全部角色败退

为了对抗西罗，拜亚特找来了人类的勇者，但这些勇者不过是些无赖罢了，但是他们的天使炮却不容小觑。

敌人不多，但个个都是硬茬子，龙リュウ的动作很快，且士气130以上时攻击力会有所提升，拜亚特能力全面，3级必杀技D.P.マッスル威力惊人，梅希メイシ初期位置在我方附近，其魔力很高，射程又远，是优先攻击的目标，但要注意攻击她的时候不要把其他人引下来。干掉梅希后全军退守，蓄满必杀技再将龙和拜亚特引诱下来利用必杀技轰杀。最后从多方向包抄天使炮，注意角色之间的距离，不要被天使炮的范围攻击波及到，然后群起而攻之。



Battle 4-3 伪勇者击破

胜利条件	曼比マンビ、嘉布ギャブ、龙击破
失败条件	己方全部角色败退

战败之后，人类的所谓"勇者"背叛了拜亚特，并挟持梅希来要挟西罗，看着为了自己失去了左手的西罗再次挺身而出，梅希不顾自己的安危撞向了敌人的利刃，但所幸性命无忧，但人类的大军也杀到了。比较困难的一战，敌方曼比的"里奥义·封神闪"范围极大，配合他的"强袭"特技，在气力130以上时可以将我军一击全灭，因此必须安排1、2个骷髅兵去消耗他的必杀技，同时西罗不断地蓄力，嘉布也会和曼比一起过来，西罗上去3个必杀搞定二人，本战基本上就拿下了。

第五章 极寒的大地

得到了拜亚特的理解，西罗的下一个目标是北方的寒地弗莱迪班，只要拿下了这里就可以后顾无忧地进行作战了，但这里的骑士王留哈因リューハイン是个强敌，需要小心应付。注意，请先购买几个防护冰属性攻击的アイスガード，至少要够给每位队员装备一个。

Battle 5-1 北国的骑士

胜利条件	留哈因、秋尔チュル、由法恩ヨファン、邦邦バンバン击破
失败条件	己方全部角色败退

比较难的一战，最可怕的敌人是由法恩，别看他只是个无名之辈，但他却是3代主人公艾利鲁的祖父、大名鼎鼎的猫头鹰男爵的父亲，其实力也是至今为止的敌人中最可怕的，必杀技"Gブレード"不仅攻击力超强、范围更是大得可怕，一不小心就会让你后悔莫及。具体攻略步骤大致如下：先蓄力，然后兵分两路，主力部队去左下消灭杂兵，同时小心地引诱留哈因与秋尔下来，别动队向上消灭一个弓箭手与一个骑士，并消耗掉由法恩的必杀技。主力部队要以

秋尔为第一消灭目标，在干掉留哈因之后全力围剿由法恩，对付剩下的大雪人就像吃雪糕一样简单了。

Battle 5-2 恐怖的白龙

胜利条件	白龙フェンリル击破
失败条件	己方全部角色败退

虽然是6对1的战斗，但却完全不容乐观，白龙的普通攻击射程距离远、范围超大，且攻击力极强，对骷髅兵绝对一击必杀，4名主角也难抗住它的一通连击，若是不装备冰属性防御的话，一个必杀技"白色闪光"就能让我方全灭。因此一定要装备本章开始时推荐购买的アイスガード，有条件的话就装两个，可以最大限度地减轻伤害。对付它的办法依然是先蓄力，然后让骷髅兵耗掉必杀，之后全军突击，注意队员之间要保持较大的距离，接近后使用物理攻击猛攻最为见效，推荐人选西罗、萨托，可以对其连续攻击。如果难以取胜的话，推荐到鬼魂塔闯个10层再回来打。胜利后，选择第一项对敌人残党进行追剿。

Battle 5-3 三魔女

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

本战的BOSS是从魔王军中脱出的三名魔女，因此敌方杂兵都是魔族兵，能力一般，但僧侣和魔法师还是比较有威胁。敌方的拉希玛ラシマ和斯嘉塔スガタ魔法攻击力较强，斯嘉塔的3级必杀技"地狱邪神"威力强大，玛由拉的能力虽然较弱，但装备了"战鬼的碎片"，初期SP就有200，要小心她的必杀技，获胜还是比较容易的。

第六章 母亲

天界中，智慧与冒险之神伊普希隆与圣神柯莉亚手下的双子之女神一同关注着地上的动态，伊普希隆感慨着西罗的强大，并预言魔族的黑火将烧遍整个大陆。从他们的谈话中，我们可以得知西罗半人半魔的血统，而之后到来的圣神柯莉亚则带来了她用来对付西罗的武器－使用西罗母亲身体制作的使徒艾拉アイラ。在地上，翼人族在柯莉亚的指示下，向新生魔王军宣战。



Battle 6-1 决战翼人族

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

本战地方有4名有头面的人物，但除了翼人族长布鲁马克ブルマク外全都是废柴，但布鲁马克装备着"战士的碎片"，一上来就会使用"钢气功弹"偷袭我军，请注意回复。如果西罗现在已经学会了2级必杀技"烈火死灵斩"或是3级必杀技"魔界桩·轰炎"的话，本战将比较轻松，因为地势比较有利，我军大可以在初始地点蓄满必杀后再出击。

解决了翼人的势力，西罗却要面对更加严峻的考验－有着自己母亲身体的艾拉!但艾拉这时好像恢复了西罗母亲玛丽亚マリア的意识，并拜托西罗从众神的摆布下解救人类。面对着母亲，一直强抑坚强的西



罗再也忍不住了，哭着说自己很厌恶战争。但随后，艾拉的意识占据了身体，为了夺回母亲的身体，令她能够安息，西罗又挥起了手中的天国之门。

Battle 6-2 艾拉降临

胜利条件	击破艾拉
失败条件	己方全部角色败退

本战中敌人的杂兵都是有翼族，能力相当弱，但艾拉由于是圣神柯莉亚的使徒，实力相当强大，HP、防御都很高，3级必杀技"H·メテオール"是很恐怖的招式，最好派人先引诱她出招。艾拉会主动去往西罗的方向，注意在西罗一侧多派一些人手，并不难取胜。

又一次，西罗亲手送走了至亲，她的泪水中闪动着的，是坚毅和刚强，母亲拜托她创造能让人类与魔族，还有所有种族平等生活的世界的声音还回响在耳边。而在西罗的心中，是连地狱之火也比不上的愤怒，打扰已经死去母亲安眠的众神呀，我绝对不会原谅你们!

第七章 极东的飞龙

极东的岛国大蛇国ムロマチ远渡重洋，来进攻魔王军领地，国王大蛇丸已经带队兵临城下，而西罗等人正在与他们的别动队交战。

Battle 7-1 东方战士

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌方兵种较多，为火绳、忍者、足轻、僧侣的配置，但全都是废柴兵种，只要防御力足够就完全无法对我方构成威胁，轻松取胜。

Battle 7-2 飞龙强袭

胜利条件	击破大蛇丸、莲击、不如归、新山
失败条件	己方全部角色败退

除了君主大蛇丸之外，其他人都不足为惧，新山的防御力相当强，使用魔法攻击可轻易破之。大蛇丸实力强劲，手持名匠"宗方丰前守"制作的"铭刀·升阳"，攻击力超过了200，又装备有"战鬼的碎片"，若是挨上一下"返刃·双龙旋"的话可不是好玩的，可以远距离攻击配合西罗的"魔界桩·轰炎"进攻。

虽然我方获胜了，但大蛇丸的伤却在瞬间痊愈，更突破了扎基库的保护，突入到西罗身边。但大蛇丸并无恶意，他这次袭来只是为了确认西罗的力量与意志，在拜托西罗创造和平的新世界后就离开了。望着大蛇丸的背影，西罗感觉自己对人类的看法有些转变了。



第八章 对面……

没有一丝喘息的时间，号称大陆最强兵团的布拉乌斯塔ブラウスター军团又向魔王城袭来，双方的兵力相差十分悬殊，但凭借着西罗等人的强大实力，绝不会败给他们!

Battle 8-1 最强兵团

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌人的阵营相当豪华，两个重步兵团长，两个突击骑兵队长，还有军团参谋全都会出战，但他们的实力相当不济，必杀技也都是一些废柴技，除了魔力高强的参谋吉鲁昂ジルオン外完全不必顾虑。我方可以在初期位置蓄力，等待第一、二重步兵团长冲下来灭之，等到必杀蓄满后，去灭掉上方摆好阵势，仿佛在对我们说"快使用必杀技，哼哼哈嘿"的骑士队，一回合就能消灭70%的敌人，剩下的几根废柴就留着慢慢收拾吧。



第一阵失败后，敌人的国王扎夫拉克又派出了后续部队，但他的后续部队却被一个神秘的男子一人全灭了！而这个男子更是一击打倒了以勇猛著称的扎夫拉克，他的真实身份究竟是……

Battle 8-2 第二波

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

基本与前一战没有什么差别，还是使用必杀技去华丽地把敌人轰至渣即可。

获胜后，军师奇克认为敌人的兵力不止于此，难道敌人还有着什么计谋吗? 但随后，众人发现敌人的大部队已经消失了，而从尸体狼藉的敌人部队中，慢慢走出了一名男子。突然，他的身形消失了，并在下一瞬间出现在西罗的身后，原来他是西罗的哥哥贾多ジャドウ，想让西罗与他一同作战。在轻松地避开西罗的攻击后，贾多消失了，只剩下被他强大力量所震慑的西罗等人。沉吟了一下之后，西罗命令三人离开魔王军，因为她将要面对过于恐怖的敌人，她不想让三人冒险。但是共同作战产生的友情怎会被危险所吓退? 萨托三人坚定地站在了西罗的身边。

第九章 异界之魂

一个月后，萨托在魔王城周边的森林中救下了一名少女，而她竟然是贾多从异界召唤而来的异界之魂（片头动画中讲述的剧情）、鲁涅久王国的女王莉扎鲁·斯诺，她来到魔王城的目的则是想获得西罗的帮助，寻求拯救这个世界的方法，阻止贾多破坏永无大陆。这一切都要从三神治世的年代说起，那时候三位神祁守护着大地，但人类这个种族有着过度的狂妄与贪欲，他们想要消灭自己之外的所有种族，称霸世界。众神在忍无可忍之下，决心

要消灭人类，但有一位神祁动了恻隐之心，亲自下凡来到人界，他就是聂涅斯。聂涅斯自称为大魔王，用恐怖的力量来统治、约束人类，这一切都是为了不让人类走向灭亡之路，但却遭到了人类的憎恨与反抗，不断受到人类攻击的聂涅斯伤痕累累，从他的愤怒与伤痛生出了第二个灵魂，这就是贾多。在聂涅斯死亡的现在，已经没有人可以支制贾多了，因此斯诺拜托西罗阻止他，但这时，传来了圣骑士团袭击魔族村庄的消息。

Battle 9-1 染血的圣骑士

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌人是清一色的圣骑士，虽然攻防不弱，但没有了远程魔法攻击的威胁，本战还是相当轻松的，只要不被敌人围攻就没有危险。

Battle 9-2 宿命的对决

胜利条件	古力萨グリーザ击破
失败条件	己方全部角色败退

本战中，敌方有头脸的人较多，能力也都比较强，要小心注意。北国之王留哈因会再次出战，实力增强了不少。古力萨不愧是圣骑士团的团长，不仅自身能力超强，还持有可以击出圣神柯莉亚圣光的"圣剑ランゲート"，且装备着"战鬼的碎片"，一上来就可以使用威力强大、范围极广的2级必杀技"圣剑ランゲート"，绝对是一名强敌，要在消耗掉其必杀技后全力围攻。注意敌人的回复势力，不要给他们回复的机会。

第十章 憎恨的波纹

梦境中，贾多又回到了自己的童年，见到了拾获自己，并一直保护着他的母亲，但最后，母亲被人类所杀的一幕将贾多惊醒，一柄长剑在同时穿胸而过。这样的攻击根本无法伤害贾多的强韧身体，反而更加激起了他对于人类的怒火，一击之下，人类的大军如蝼蚁般崩溃，但这根本无法平息贾多胸中憎恶的浪潮，他的目的，是消灭所有人类！魔王城中，西罗感受到了哥哥的存在，他的那种愤怒与悲伤，正是与自己一样的，但为了和平的世界，西罗现在只能与自己仅剩的亲人开战。另一面，义军伊普西罗伊亚イプシロイア跨越国境前来进犯，义军的首领拉迪ラーデゥイ是过去的五勇者之一，也是三勇者的老师，他手下的士兵都是在与魔族的战争中失去家园与亲人的战士，对魔族有着很深的怨恨，是很难对付的敌人。



Battle 10-1 义军猛攻

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌人不多，杂兵战，魔法系的攻击比较难缠，被魔法师与神官围攻的话会有不小的伤害。对实力有自信的话可以冲入敌阵，没有什么难度。

Battle 10-2 三勇者的威胁

胜利条件	席风击破
失败条件	己方全部角色败退

本战最大的威胁是兰婕，她的回复能力会让你欲哭无泪，必须集中力量尽快击破。席风攻击力比较强，2级必杀"流星剑"与3级必杀"ソニックブレイブ"要小心，还是用引诱战术消耗掉。注意要在敌人士气低下前击破席风，不然士气80以下后席风将发动"逆境"特技，物理攻击力上升50%，相当有威胁。至于克里斯则是一根废柴，随便应付一下干掉他吧。

胜利后，西罗想要杀掉席风为父报仇，但被三人阻止，提醒她要想继承父亲的遗志就不能搞错战斗的目标，现在最紧要的是打倒贾多。贾多出现质问西罗为何不下杀手，西罗说父亲的志向是守护人类，只要压制住他们的欲望就可以和其他种族和平共存，而西罗要继承父亲的遗志，即使被称为魔王！愤怒的贾多出手打伤西罗，但同伴们冲了上来与西罗共同作战。

Battle 10-3 兄妹……

胜利条件	击破贾多
失败条件	己方全部角色败退

敌人的杂兵是一群HP高、皮厚的魔族兵，攻击力也很强，但没有远距离攻击，因此相当好对付，只要西罗够强，一人足以应付。贾多实力强劲，3招必杀技招招致命，但只要清理了杂兵之后蓄满必杀技，接近之后连放依然可以轻松获胜。

失败后，贾多无法理解西罗的行为，他认为人类的内心已经腐败，为了自己的欲望可以轻易地牺牲他人，是这颗星球上的寄生虫，只有清除了人类才能终结一切，但西罗不认同他的看法，她认为人类中还是有可以作为伙伴的人的，人类的未来还有希望。贾多被愤怒所支配，大喊着"我怎么可能败给贪婪无知的人类！"，但席风的背后偷袭令人类的"勇者"这一名词再次蒙上污点。望着席风仓惶而逃的背影，露出不屑眼神的贾多要与西罗决斗，选择第一项进入下一场战斗。



Battle 10-4 狂气

胜利条件	真・贾多击破
失败条件	己方全部角色败退

贾多被憎恶的心所支配，变身为真・贾多，拥有"临界突破"的能力，士气130以上时物理攻击力上升50%，相当危险。不过他的必杀技只剩下了3级必杀技"真魔界桩・黑灵阵"，只要引发出之后基本上就不会再有发必杀技的机会了。敌方杂兵依然是魔族兵，没有什么威胁，可以借机积攒必杀槽。只要西罗有40级左右，再配合强力的防具和8、9级的天国之门，打倒贾多并不困难。

第十一章 森之圣女

新生魔王军的下一个对手是深绿エルフ军，虽然黑暗妖精部族在之前脱离了深绿妖精的势力，但面对新生魔王军的强大实力，两股妖精势力再次集结，而黑暗妖精军中的魔族商人盖拉ゲラ好像隐藏着某种阴谋。

Battle 11-1 黑妖精

胜利条件	普罗米涅特プロミネント击破
失败条件	己方全部角色败退

我军首先要面对的是黑暗妖精军的势力，敌方以战士为主，两个部队长的实力一般，可以忽略不计，但黑暗妖精的族长普罗米涅特相当强劲，3级必杀技"黑烟障壁"有封印效果，不过他会与部队长一起冲向我军，可以先摆好阵势，等待他接近后，再用必杀技连发干掉。



Battle 11-2 森林的圣女

胜利条件	击破阿塞莱亚アゼレア
失败条件	己方全部角色败退

本战我方处于被敌人上下夹击的位置，可以兵分两路进击，或是在原地蓄力待机。敌方没有什么强力的角色，只有下方阿塞莱亚的哥哥艾斯巴格比较厉害，但西罗一人足以应付。本战敌人的魔法攻击力较高，敌人BOSS阿塞莱亚的回复能力很强，只要稳扎稳打即可获胜。

获胜后，妖精女王阿塞莱亚问西罗为何不给她致命一击，西罗的回答则是"我并不是为了杀戮而战"。望着西罗的背影，阿塞莱亚若有所思，但却被盖拉趁机抓住，他一直觊觎着阿塞莱亚的圣女之力，现在终于有了下手的机会。西罗等人赶去救助阿塞莱亚。

Battle 11-3 诱拐者

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

杂兵战，没有什么难度的战斗，唯一要注意的是敌人的攻防与HP较高，但魔法防御力很低，魔法系角色在本战中将会有极为出色的表现。

在魔将军鲁多拉ルドーラ的宫殿，盖拉带来了妖精族的女王阿塞莱亚，鲁多拉显得相当兴奋，扬言只要多吸收几个像阿塞莱亚这样强力的女性的力量，他就可以取代聂涅斯成为新的大魔王，而他的下一个目标，就是被称为"爆炎之手"的西罗。



第十二章 禁咒

魔王城下，原魔王军的魔将军鲁多拉率队猛攻，西罗等人奋力迎战。鲁多拉曾是聂涅斯手下5魔将之一，与拜亚特、鲁拉娜齐名，现在更获得了将术者灵魂与自己结合的秘术"强制进化(换魂)"，因此实力大增，并在到处寻找美丽又强大的女性下手(变态佬……)。

Battle 12-1 三眼的魔将军

胜利条件	击破鲁多拉
失败条件	己方全部角色败退

本战的敌人以重装魔族兵为主，攻防俱强，但只有直接物理攻击的他们根本不足为惧，对我军最有威胁的还是拥有"死神"之名的魔族秘密侦探盖拉，他的魔法攻击力超强，一通连击几乎可以致HP全满的我方角色于死地，一定要小心应付，算计好距离后一气冲过去干掉，或者蓄好必杀技远距离轰杀。BOSS鲁多拉实力一般，只是3级必杀技"天魔冥界门"还有些威力，总的来说不难对付。

Battle 12-2 鬼神

胜利条件	强化鲁多拉击破
失败条件	己方全部角色败退

战败之后，鲁多拉仍不死心，吸收了妖精女王阿塞莱亚的力量，令实力大增，并想要吸取西罗的力量。

本战中敌人杂兵依然没有威胁，而盖拉的魔法攻击还是那么的致命，因此攻略方法与前一战基本相同。不过鲁多拉在强化后变为了鬼神一般，不能掉以轻心，要利用围攻灭之。

胜利后救出妖精女王阿塞莱亚，选择第一项追缴盖拉。



Battle 12-3 死之密探

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

没有什么难度，只要注意盖拉的魔法即可，敌方杂兵基本可以无视。

第十三章 斗神威布

天界，看着西罗的逐渐扩张，圣神柯莉亚决定派遣神造的斗神去扑灭阻碍她们的黑色火焰。新生魔王军领地，在柯莉亚的指派下，神圣皇国军多利凡ドリファン的大军杀到。

Battle 13-1 神圣皇国军

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌方的圣骑士实力一般，物理攻击威力尚可，只要防御力足够就不用担心。三名神官魔法攻击力很强，如果被两名神官夹击的话几乎死定了，因此一定要算好距离，尽快干掉一个。

获胜后，西罗等人突然感觉到一股异常强大的波动，那强大的力量已经突破了人类的领域，但论战斗能力的话甚至不输于众神，而这股力量的主人，就是被称为斗神的威布ウェイブ。威布在过去曾经登到鬼魂之塔的最上层，并在那里获得了无穷的力量与智慧，但由于力量过于强大，他的暴走导致了整块大陆25%领土的毁灭，由此可见他的力量是多么的恐怖。

Battle 13-2 斗神

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌方杂兵全部都是天使，攻击、防御、移动都很强，要谨慎地一一引诱过来干掉。威布的"临界突破"与"攻击无效化"的能力相当恐怖，绝对不能让敌人的士气上升到130以上。虽然其3级必杀技"天魔最终"需要130气力才可以使用，基本上没有什么使用的机会，但其1级必杀技"里奥义·封魔掌"的攻击范围与攻击力依然是相当恐怖，最好还是派板凳队员去消耗掉吧。

战胜威布后，他感慨自己以为得到了无限的力量就可以超越人类，但依然无法脱离人类的境界，并因此失去了人类的潜在力量，输给了人类的爱与友情，虽然极其微小，但人类还是有进化的可能。西罗在经历了众多事件之后，也认可了人类的存在，叮嘱威布要忠于自己的内心而活。

第十四章 人间的和平

斗神威布居然也败在了西罗的手下，天界的众神们认为已经没有人可以阻止她，因此决定动员所有的人类力量来消灭西罗。人界，由五勇者领军的义军伊普西罗伊亚集结了所有的人类军事力量残党，向着魔王军发起了最后最强的进攻。

Battle 13-1 突袭

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

按照惯例，杂兵战。敌人是弓箭手、剑士、魔法师、僧侣的正统全套搭配，物理系敌人攻击力与HP都比较高，魔法系的敌人更为可怕，魔法师与僧侣都装备着"战鬼的碎片"，2级必杀技的威力相当强劲，再吃上几记魔法攻击就危险了，不要陷入围攻。



战胜了初期的杂兵，出现在西罗面前的是勇者席风，他声称虽然并不憎恨西罗，但为了人类与世界的和平必须要铲除魔族。西罗对此极为不屑，质问他的和平指的是什么人的和平，是否只是人类更加方便满足自己欲望的虚伪和平，而这种和平对于魔族，还有其他种族来说则是彻底的绝望，因此绝不允许这种和平的到来！

Battle 14-2 和平的意义

胜利条件	击破席风
失败条件	己方全部角色败退

在50级的西罗面前，任何敌人都是那么的不堪一击，即使勇者席风也不过如同草芥一般，唯一要



注意的是装备着"战鬼的碎片"的魔法师，算好距离后冲过去利用必杀技来灭之。

席风倒下后，另两名勇者赶来，在兰婕的回复魔法下，席风恢复了体力再次与西罗开战。

Battle 14-3 三勇者

胜利条件	击破席风、克里斯、兰婕
失败条件	己方全部角色败退

地图左边有席风与克里斯两名勇者，要派出最强者诱敌并使用必杀技将他们消灭，注意一定要尽快干掉他们，不然右边的兰婕赶到后使用3级必杀技"女神降临"的话将会使之前的攻击付之东流。兰婕的攻击能力不强，两人夹击即可击破。敌方的魔法师依然比较有威胁，要最优先击破。

Battle 14-4 包围

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

开始时我军处于敌人的包围之中，敌方3个魔法师攻击力很高，需要小心应付，其他杂兵也是最强级别的战士，西罗的大范围必杀技比较实用。



消灭了敌人的大军，众人还要面对5勇者的挑战，西罗能够逾越这道高不可攀的墙壁吗？

Battle 14-5 最后的勇者

胜利条件	拉迪、古洛缪、古雷グレイ、扎布·罗伊ザップ·ロイ、米利昂ミリオン击破
失败条件	己方全部角色败退

作为三勇者的前辈，五勇者的实力更为强大，米利昂擅长回复、攻击力强劲；古雷拥有"平静的孤狼"之称号，拥有强大力量的同时还有回复类必杀技；古洛缪虽然比之前增强了不少，但相对来说比较弱；可以操纵时间与空间的扎布·罗伊魔力超强，3级必杀技"天魔异界门"绝不是你希望看到的；而5勇者的首领罗迪是其中的最强者，被人称为"武神"，拥有可怕的特技"强袭"与"体力增幅"，装备着"武神之碎片"的他一上来就可以使用3级必杀技"Fワールウィンド"，是强敌中的强敌。好在敌人会不知轻重地冲下来，我方则可以一边蓄力一边等着他们来送死，蓄满必杀技之后再冲入敌阵剿灭残党。

经过殊死的战斗，西罗等人战胜了5勇者，但大家都已经伤痕累累，西罗更是一头栽倒在地，萨托等人急忙将她送回城中救治。

第十五章 圣神柯莉娅

战胜了5勇者，新生魔王军统一了永天大陆，但西罗却因伤势过重一直没有恢复意识，更糟糕的是，失去了下仆的柯莉亚亲自来到人界，率领天使大军进攻魔王城。为了守护西罗，萨托、九基丰、奇克三人不顾自己身受重伤，毅然出城迎战天神，而西罗也仿佛感应到了同伴的意志，从昏迷中醒来与众人共同作战。虽然面对的是神的权威，但大家以深厚的友情为羁绊，以坚定的信念为武器，任何力量都可以打破！

Battle 15-1 天使军团

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

敌人全部都是天使，男性天使实力一般，但女性天使的魔法攻击相当令人头痛，即使有队员牺牲也要在第一时间击破她们。

Battle 15-2 天使军团再来

胜利条件	敌人全灭
失败条件	己方全部角色败退

依然是对天使的杂兵战，与上场战斗要领相同。

Battle 15-3 四神降临

胜利条件	柯莉娅击破
失败条件	己方全部角色败退

击败了天使大军，四位神祁从天而降，圣与魔的决战就此展开。

伊普希隆老爷爷魔力与防御力极强，擅长回复与火属性魔法；双子的女神由罗ユーロ、梅尔塞多亚メルセドア都是魔法系角色，是众神的主要回复力量，需要优先击破；柯莉娅作为最终BOSS，其实力可以用"无赖"来形容，特技"强袭"与"临界突破"相当有威胁，而超远距离的魔法攻击相当无耻，配合其游戏中最高的魔法攻击力，绝对可以在一回合内干掉我方的任一名角色（50多级的西罗差不多可以扛过一轮攻击）。本战比较令人头疼的还有那些天使战士，他们虽然能力不强但都装备着"战鬼的碎片"，被他们的必杀技围攻可就不妙了。四神会在开始后向下突击，摆好阵势，扛过第一轮攻击后全力反击，胜利在望。

Battle 15-4 神VS魔

胜利条件	击破强化柯莉娅
失败条件	己方全部角色败退

柯莉娅战败后，吸收了其他三神的力量，变身为超级赛亚人柯莉娅，所有能力大幅提升，除了光、暗耐性为70%外，其他属性攻击的伤害全都为1，更为可怕的是她装备了"战神的碎片"，很快就可以使用3级必杀技"净化之光"，形势对我方相当不利。不过她的必杀技需要士气110以上才能使用，可以事先



使用"死灵的悲鸣"来降低敌人的士气。即使封住了柯莉亚的必杀技，本战依然是一场苦战，装备了"战鬼的碎片"的天使会使用"天魔疾风"来对我方展开连续攻击，实力不够的话在第一轮攻击中就会全灭了，建议至少突破鬼魂之塔的前30层。对付柯莉娅推荐使用物理攻击，拿着9级天国之门的西罗一回合就能致她于死地。

随着天国之门的挥下，制造了一切混乱的幕后黑手圣神柯莉娅终于倒下了，人间界的战争也随之结束了。实现了父亲、母亲和姐姐的愿望，西罗与同伴们一起走向了新的世界……



所有特技一览

本作中有着众多的特技设定，而这些特技的作用也是十分显著，如西罗的专用特技"爆炎之子"，一旦修得，其实力将会有质的飞跃，配合升到9级左右的"天国之门"，即使是最终BOSS强化圣神柯莉亚也禁不起她的一通连击，可谓游戏中的最强特技。

名称	发动条件	效果
努力	常时	入手经验值120%
体力增幅	常时	HP上限增加20%
ガッツ	常时	HP0时20%几率复活（复活后HP为1）
カリスマ	常时	出击时初期士气值+5
鼓舞	常时	行动时士气上升值2倍
加速	常时	待机值变成原来的90%（下限200）
神速	常时	待机值变成原来的80%（下限200）
突击	常时	命中率20%上升，会心一击率10%上升
强袭	常时	命中率50%上升，会心一击率30%上升
防御	常时	受伤害10%减少
铁壁	常时	受伤害30%减少
爆炎の申し子	常时	所有攻击伤害50%提升
逆境	士气80以下	物理系攻击值50%上升
背水	士气80以下	受伤害50%减少
高扬	士气130以上	物理系攻击值25%上升
百发百中	士气130以上	命中率100%
食いしばり	士气130以上	一定概率所受伤害无效
临界突破	士气130以上	所有攻击伤害50%提升
底力	HP1/4以下	物理攻击值25%上升
心眼	HP1/4以下	敌命中率50%下降

己方固定角色必杀技&特技修得



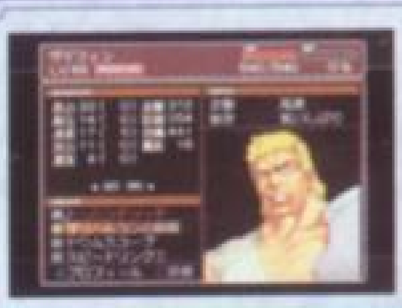
主人公西罗，绝对的最强角色，培养方向以筋力与速度为主。

LV5	防御(特技)
LV11	烈火死灵斩(LV2必杀技)
LV20	底力(特技)
LV28	魔界桩・爆炎(LV3必杀技)
LV35	鼓舞(特技)
LV45	爆炎の申し子(特技)



逃忍萨托，速度极快，培养方向以速度与筋力为主。

LV6	底力(特技)
LV10	虚空手里剑(LV2必杀技)
LV15	ガッツ(特技)
LV27	月袒忍法光阴脚(LV3必杀技)
LV33	神速(特技)
LV44	临界突破(特技)



原圣骑士团副团长的扎基丰是典型的肉弹，主攻力与防。

LV5	突击(特技)
LV10	剑魔连斩(LV2必杀技)
LV14	高扬(特技)
LV30	烈刚斩回旋击(LV3必杀技)
LV32	铁壁(特技)
LV45	食いしばり(特技)



奇克是贵重的回复力量，远程攻击也不错，主攻力与知。

LV4	百发百中(特技)
LV11	雷光诱导弹(LV2必杀技)
LV12	心眼(特技)
LV25	努力(特技)
LV32	血液凝固弹(LV3必杀技)
——	——



PSYCHONAUTS

玩家需要控制主角在千奇百怪的意识世界之中展开冒险，从场景、谜题设置到BOSS的打法，都能看出游戏开发商的杰出创意，非常有趣！

XB	本刊译名：脑航员			
	Majesco Games	2005.4.19	49.99美元	——
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

□文责/北斗

基本操作介绍

A键	跳跃，取出物品，确定
B键	将物品放回背囊，取消
X键	攻击
Y键	对话，使用物品，开门
L键	锁定目标
START键	调出主菜单
SELECT键	调出超能力及物品菜单
左摇杆	控制RAZ移动
右摇杆	调整视点
R、白、黑键	超能力快捷键

主菜单说明

在游戏过程中按START键可调出主菜单，画面如图所示：

1、系统设置、存储与读取记录、工作人员名单、退出游戏。
2、查看目前所在区域的道具总量与目前获得量，游戏过程中请尽量随时查看这一项，防止错过东西。
3、查看自己的等级、金钱和迄今为止收集到的各种道具总数。
4、任务提示，上面有现阶段所需完成的简要任务说明。
5、观看已收集到的所有动画和胶片电影。
6、地图，注意只有在营地中才能显示，进入别人意识后地图只有一个问号，无法显示；地图上的绿色三角形标记是RAZ目前所在位置，黄色十字标记为事件触发点。



八大超能力解说

Pyrokinesis

可以对物品和敌人使用，对准目标按住快捷键，屏幕正上方会出现一个蓄力槽，集满之后就会使目标燃烧起来。需要注意的是，敌人被烧着后会浑身带火地四处乱跑，如果不小心被碰到，RAZ自己身上也会着火被烧到的。

Telekinesis

用超能力移动物品，对目标按快捷键会在空中出现一只手形的念力将其抓起来，此时用左摇杆可控制其移动的方向和距离；移动物品时的距离是有限的，并不能一次就将物品移动到屏幕中的任意一个地方，需多次中转。

Invisibility

隐身，按下快捷键后即可进入隐身状态，敌人无法看见你。但必须注意隐身时无法使用别的超能力，一旦使用别的超能力或是攻击敌人就会自动解除隐身状态。而且在楼梯、绳索、吊杆等等地形无法启动或解除隐身能力。

Marksmanship

消耗品，用念力形成一道能量波攻击敌人，直接按快捷键就可使出，但无法瞄准，所以攻击前最好先按L键锁定敌人；如果屏幕上同时有多个敌人，按住L键锁定其中一个后可再通过左摇杆选择要攻击的目标。

Levitation

游戏中使用频率最高的一项超能力。按快捷键会使RAZ脚下多出一个念力球，站在其上移动速度可以大幅加快，跳跃也会更高更远；另外当RAZ在空中时使用该能力则是用手抓住念力球在空中滑行，可减缓下落速度从而飞得更远。

Shield

按住后RAZ会蹲在原地不动，同时身旁会出现一个用超能力形成的球形防护网将其保护在内。使用此招后一般所有攻击都对其无效，而且这个防护盾还可以将一些能量射线类的攻击反弹回去，对防守型玩家很实用。

Clairvoyance

“千里眼”，对目标使用可以看到其眼中的世界，在送牛奶人的舞台中，对那些风衣男使用的话就会看到他们眼中的RAZ，非常有趣。此外，千里眼还可对例如监视器之类的东西使用。总体来讲使用频率不高。

Confusion

消耗品，扔出一个念力炸弹，如果命中对方的话可使其陷入混乱状态（呆在原地移动不动同时头上冒出许多问号）。由于此能力出招比较费时间，所以目标最好是移动速度缓慢或是暂时静止不动，否则是扔不中的。

在八项超能力之中，Pyrokinesis、Telekinesis以及Invisibility三项能力是随等级的提升前去指挥中心HQ找FORD学会的，习得级别分别是10、20和30。另外五项则是完成相应场景时学会的。另外Marksmanship和Confusion两项超能力属于消耗品，有数量上的限制，需要打碎场景中的物品或是打败敌人后随机掉落时进行补充。之后随RAZ的等级提升其基本攻击与各项超能力的威力与级别也都会相应地进行提升。

RAZPUTIN出生于超能力世家并且拥有极强的超能力，然而其父母却一直禁止他使用超能力。为了实现自己的梦想，成为一名出色的脑航员，RAZ偷偷离开家，参与了一个传授超能力使用方法的秘密夏令营；并且要充分利用这三天时间，在被父母接回之前尽可能的掌握好这些超能力……

Kid's Cabins

游戏一开始需要玩家创建一个档案，宿舍里有三个空床，也就是说玩家一共可以创建三个档案，选择一个确认输入名字后即可开始游戏。最初FORD会教RAZ一些基本操作及简单系统介绍，根据提示完成一遍即可正式开始游戏。



总教练OLEANDER要求大家去听课，教室就在村子中央，需要沿地上的树干爬上去。先别急着去教室，在营地里先多转转，捡些箭头，同时可以得到不少卡片；门上标有月亮的小房子是厕所，不过厕所里一般都是有卡片的（恶趣味……）。与所有NPC对话会引发特殊剧情，来到营地出口，FORD告诉RAZ现在能力还太弱不能出去。好了，去教室吧！刚上去就发生小恶棍三人组敲诈小胖子DOGEN事件，RAZ挺身而出制止了他们，对方留下狠话后离开。与教练OLEANDER对话后即可进入他的意识中开始最初的训练。

箭头就是金钱

本作中的金钱就是ARROWHEAD，也就是那些紫色的箭头。在营地中经常可以看见地上有些紫色发亮的箭头，走上去按Y键即可捡取，用箭头可以去LODGE购买道具。一般这些可见的箭头每次进出该场景都会反复更新，但其所代表的数量极少，普通拾取并不是赚钱的主要手段；另外迷宫中也可得到箭头。



奥林德的基础训练课
Coach Oleander's Basic Braining

The Trenches

一开始是在小房间内，听完教练OLEANDER的一番训话后将墙打坏；与RAZ在一起的小水手一个欢呼杀出门外，结果正应了“枪打出头鸟”这句话，他被地雷华丽地炸到了天上……OLEANDER告诉RAZ，在人们的意识世界中冒险时并不会真正的死亡，刚才那位“仁兄”其实只是被排斥除了他的意识而已。往前走，地面会不断被炸出一个大坑，利用二段跳可以跳过去，如果不慎掉下坑里再跳出来即可。继续前进会在一个平台上看见红色的人形碎片，碰触即可得到，游戏中可以在别人的意识里收集各种各样的碎片（figment），有的不动，有的会四处飘，有的则是时隐时现。再往前走会看见一个绿色的大袋子，从旁边拿到挂钩后就可打开。有铁杆的地方跳上去按A键就可往上爬，从楼梯下去时注意墙上有机关会喷火。之后发生剧情，小恶棍Bobby趁RAZ不备将其推下，好在被LILY及时救起。

收集所有能看到的

在游戏中可以收集各种各样的东东包括碎片、袋子、卡片以及特殊道具等等，这些东东的收集数量与RAZ等级的提升密切相关，所以一定不要错过了。注意静止不动的袋子一般是需要找到与其对应的挂钩才能打开，而那些四处乱窜的袋子则直接攻击即可，后者内部往往有各种胶片小电影。



往角落里走，会发现墙壁上写有“CLASSFIED ROUTE”一行字，跳下去后在坑道内，利用空中悬浮着的铁板跳跃前进，坑道尽头可以从楼梯爬上去。最后遇见了DOGEN，与其对话并答应带他穿过眼前这块地方；通过后跳到旗杆上将旗帜往上升到顶端可打开飞机后舱门，进入后飞机开始起飞，打碎右面边上的门再跳下去即可。

The Cannon

跳下飞机后来到一个冰天雪地的地方，跳起后按X键砸中地上的开关开始小游戏，只需在一分钟之内打掉20个骷髅活动木板即可，但要小心偶尔会出现人形活动木板，一定不要攻击，否则直接失败。继续前进会看到一种黄色喇叭状的小生物，与其对话可以传送到曾经去过的地方，以后的场景中也会经常遇到这种生物，留意即可。接下来这个场景有一定难度，敌人会躲在正前方的坦克碉堡内不停往这边扫射，我们除了能够利用两扇墙躲避外，主要就得利用二段跳按照“Z”形路线快速前进，冲过去后发现又是Bobby在捣鬼。等其逃掉后升旗跳进坦克里面，上来后利用墙上的吊杆不停往上跳，注意在吊杆上按Y键可更换方向，用左摇杆可加速摇晃，同时小心墙壁上机关喷射的火焰，到顶端打碎有裂纹的墙壁后继续。下面的场景需要利用绳索进行跳跃以及吊杆的摇晃前进，来到最高处再跳上铁轨往下滑行，注意最后Bobby会站在铁轨上拦路，从其头上跳过即可。



紫色蜘蛛网

路上会发现一些紫色的蜘蛛网，普通攻击对其完全无效。其实这种蜘蛛网需要以后用800块从商店中买到COBWEB DUSTER后才可将其清除掉，有的网里还可得到卡片。但是现在我们是拿它没有办法的，先别管它。

Obstacle Course Finale



OLEANDER说这是最困难的一个场景，其实个人感觉这里反而是最容易的地方。只需注意圆木会不停的进行滚动，留意圆木的滚动方向再看好时机快速通过即可。顺利通过后来到一个大房间内，从右边的小门进去在尽头会发现一个深红色的窗帘；好奇的RAZ刚想伸手揭开看看，这时教练OLEANDER急急忙忙的赶到阻止了RAZ并把RAZ送出了自己的意识……那块窗帘后面，到底隐藏了什么秘密呢？

Main Campgrounds

从OLEANDER的意识出来后，发现另一个教练SASHA也在旁边，为了表彰RAZ在训练中的杰出表现，SASHA给了RAZ一个按钮（BUTTON）作为“奖励”，并让RAZ去他的研究室继续进一步的训练。另外还会得到道具Smelling Salts，作用是可以随时退出别人的意识。拿着这个按钮与营地里所有人对话可以得到一些有用的信息，在营地出口遇见两姐妹，将身上所有箭头作为“买路费”交给她们后才得以顺利出去，好在这十几块钱原本就没有多大用。刚出去就遇到FORD，他会拜托RAZ帮忙收集16个特殊道具，从而启动“scavenger hunt”任务，如果能够全部完成可以得到提升八个等级的奖励，这是一个支线任务，不完成的话也没关系，而且现在也无法全部完成的。



SASHA的实验室就在地图的右上方，但现在先别急着过去，先在主营地周围多转转，主营地分为好几块地方，每个地方都要仔细搜索，一轮下来就能够收集到相当数量的卡片和箭头。在中间的大房子（LODGE）内可从FORD乔装的商人那购入道具，不过凭现在手上这点小钱最多也就能买几个10块一个的PSI CORE，多买几个在身上，以后有用。

有乔装癖的老头FORD

在营地周围转的时候会经常看到FORD穿着各种不同的服装在多处地方以不同的身份出现……“师叔，你的位置怎么飘忽不定啊？”其实不用感到奇怪，以后在指挥中心FORD会将其乔装的原因告诉给你。

GPC And Wilderness

确认所有的地方都差不多逛过一遍后就去地图右上角的GPC吧，从一座空心大树搭成的桥上通过后即可进入。这里有许多半圆形的封闭房子，来到最中央的那个会听见有小孩哭泣，用X键砸开门后救出被困在内的小孩。进去，发现中间地板上有个插头，从背囊里取出SASHA给的按钮放上去可以打开地板，进入后来到SASHA的实验室。与SASHA对话，再对房间中央的仪器按Y键即可启动并进入。

Brain Tumbler Experiment

这里是RAZ离家出走的回忆，进入马车后将墙壁打碎来到另一个世界。在这里需要跟着那只小兔子前进，注意路上蓝色和红色的蘑菇都是有毒的，不要碰它们，而是全部打碎；此外会有树形的敌人潜伏在路边等RAZ经过时突然窜出，小心一点。前进一段距离后会突然窜出一只巨大的黑色怪物，好在SASHA发现不对及时将RAZ传送出来。实验室内，SASHA告诉RAZ要对付这种怪物就必须学会新的能力，而他就可以教RAZ，但前提是必须得到FORD的许可。从实验室一角的树洞中跳入，选择去找FORD就会来到FORD的秘密基地。

Ford Cruller's Laboratory

来到FORD的指挥中心，这时RAZ应该也超过10级了，正好可以找FORD学会第一项超能力Pyrokinesis，完成练习后彻底掌握。再与其对话可得到Marksmanship Badge和Bacon，有了前者就可以回去找SASHA学新的超能力了。先别急着回去，跳到指挥中心的最底下，会发现一个特殊仪器，按Y键就能启动。这个机器可以将RAZ收集到的PSI CARD和从商店中买到的PSI CORE合成为Marker从而提升RAZ的等级，每9个卡片与一个CORE可以合成出一个Marker，以后冒险中收集到足够卡片时即可来这里进行合成。

随叫随到的好帮手

从FORD处得到的道具Bacon是非常有用的道具，在冒险途中使用这个道具可以随时与FORD进行通讯。你可以让他帮你分析目前的形式，提出有效的建议，或是与之讨论对付敌人的方法，也可以直接回到指挥中心准备充分后再杀回来。

萨沙的射击场
Sasha's Shooting Gallery

回SASHA的实验室，将得到的Marksmanship Badge出示给他即可开始学习超能力Marksmanship，根据提示完成操作，最后SASHA会在场中留下一个控制器，按Y键可使控制器的速度提升，放出的敌人数量也会越来越多，最后贪功冒进的RAZ将控制器提升到了骷髅级别导致失控，魔方中会冒出许多场



景，而RAZ现在要做的就是亡羊补牢。

魔方中会接连出现四个场景，只需用刚学会的超能力摧毁场景中的声纳装置即可。声纳装置需要先摧毁一个，另一个才会出现，将两个全部摧毁后完成。这四个场景按出现的先后顺序依次是Bedroom、Pillars、Shoeboxes和Flaming Inferno，由于都很简单，所以不再一一做详细说明。但要注意猩猩状的敌人会远距离发射火焰，需要及时躲开。摧毁所有的声纳装置后，SASHA刚想教训RAZ不懂控制的后果，结果发现他自己也控制不了了，大BOSS出现并一图章将SASHA给压成薄片……

BOSS Mega Censor

游戏中的第一个BOSS，个头非常巨大，攻击方式主要有两种，一是近身时用图章压RAZ，另一种是远距离发射圆球。注意现在攻击它的话会由于不断有“小弟们”冲上去为其恢复HP而导致做无用功，所以必须先在魔方上跑动，将5个声纳装置完全破坏掉之后才行。此后还会不断有小型敌人出现，但将它们解决掉后反而是最好的恢复HP来源。注意与BOSS保持距离，别被它发出的圆球打中，锁定其后用刚学会的超能力Marksmanship进行攻击，反复几个回合即可获胜。

Brain Tumbler Experiment

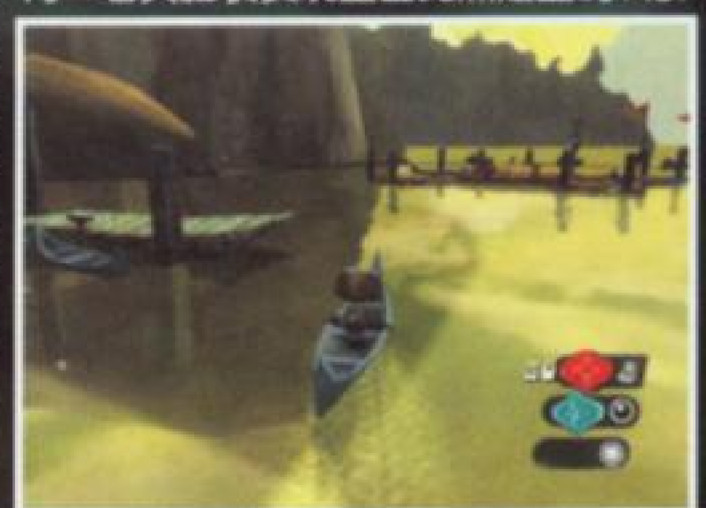
从SASHA的意识中退出后再次启动仪器前往RAZ自己的意识，来到之前遇巨大怪物的地方，使用刚学会的Marksmanship三两下就解决掉了这个色厉内荏的家伙后继续前进。最后来到一座高塔之前，发现DOGEN被一个奇怪的家伙抓住，RAZ急忙从树干爬上去想救DOGEN，但半路被一个大障碍物拦住无法通过，无奈只好先退出来找SASHA想办法。SASHA告知，要想继续前进就得找另一个教练MILLA学习超能力Levitation，此时RAZ的等级应该已经超过20了，可先去指挥中心找FORD学习超能力Telekinesis。虽然现在身上的钱还不够买COBWEB DUSTER，但购入DOWSING ROD应该足够了，用这个道具在主营地多转转，可以很轻易的赚取足够的箭头购买更多道具——包括COBWEB DUSTER。

赚钱利器

道具DOWSING ROD用来赚钱最合适不过了，将其拿出来后四处走动就有可能感应到埋在地下的箭头，这些箭头往往数量非常之多。如果附近有的话，感应器就会有反应，同时手柄也会开始震动，震动越强烈表示离埋藏地点越近。最后连续快速按Y键将紫色槽升到顶端即可挖出地下的箭头。

Boathouse and Beach

来到海滩边上，遇到了DOGEN，可其言语行为似乎变成了一个痴呆，突然RAZ发现DOGEN的大脑掉在了地上，再一看其脑袋发现里面竟然是空的(呃，这一段有点恶心人）。水中是不能进去的，否则会被水下伸出来的手抓住扔到边上，先去中间的码头与小水手Admiral对话，接着去右边，但被Bobby一伙拦住。没办法，与旁边房间中FORD乔装的渔夫对话可借到独木舟CANOE(Y键启动，A键前进，B键后退），利用独木舟找到正在给众人上课的MILLA，与她对话后进入其意识。



米拉的舞会

Milla's Dance Party

一进去Milla就会教RAZ超能力Levitation，先熟悉以下这个超能力的用法，按照指示用Levitation跳到空中后再进入滑翔状态，依次穿过三个圆环即可打开开关。先根据地上的箭头指示跳一次，之后会出现用鲜花做成的台阶，使用Levitation并将念力球踩在脚下进行跳跃，鲜花台阶是有弹性的，跳上去后不会再次弹起，需要一个一个的逐步跳上去。来到上方的平台后地上会出现一个开关，如果不小心掉下去，只要踩到这个弹簧上就会被自动弹上来，非常方便，接下来还会多次出现这种弹簧。接着利用Levitation的滑行能力从上到下穿过三个圆环落在平台上即可启动它往上升。这里会出现一个水管通风口，我们需要先跳到其上，再用Levitation往前一大跳再迅速转入滑翔状态即可飘落至前方的平台，按X键可将门打开。出门后继续往上跳，将旗杆上的旗子升起后进入下一个场景。

The Race!

这个场景需要与数人来一次长跑比赛，当然Levitation的加速功能是必不可缺的。这里没有什么需要多做说明的，只要第一个到达终点就可获胜。胜利的关键在于尽可能多的从大门中间穿过去，因为大门中间的蓝色道具可以给RAZ加速，痛快的狂飚吧！

Fan Room

本次冒险的最后一个舞台，里面有许多的泡泡。先别急着打开开关，将底部的所有碎片都拿到再说。接下来只要跳到喷射泡泡的地方进入Levitation的滑翔状态就会被泡泡往上吹，一直往上就会来到有开关的地方，按X键触动开关。底部正中央的大型风扇就会发动，同时空中会出现三个圆环，先降落至最下面再被风扇往上吹，按照从下到上的顺序依次从三个圆环的下方向上穿过即可打开门，进去后与Milla对话完成冒险。



Brain Tumbler Experiment

从Milla的意识出来后坐独木舟划到岸边，先去商店买点DREAM FLUFF以备不时之需（RAZ没血时自动恢复满，但最多只能带三颗在身上），接着马上赶到SASHA的实验室启动仪器。先前无法跳过的地方先按X键击打会喷出泡泡，浮至顶端后再飘至塔里。发生剧情，进去后按Y键打开阀门跳下去会来到敌人的实验室，发现黑板上画满了各种各样的设计图，原来怪人是想利用大脑作为能源开发新型坦克，之后进行BOSS战。



BOSS Brain Tank

对方有两种形态，第一形态是一辆坦克，场景中有许多圆锥状石块，被破坏后会不断再生。坦克主要有三种攻击方式，一是发射炮弹，躲在石块后即可保证不会受伤（但石块会被打碎）；另一种则是发射有混乱效果的炸弹，爆炸后会形成一片绿色区域，进入的话会陷入混乱状态，万一混乱了千万不要动，因为一旦移动的话RAZ就会不受控制；最后一种攻击方式就是笔直冲过来撞击，在撞击前坦克会直立起来露出下方的绿色弱点，这是攻击的最好时机。先用Marksmanship击中弱点会将坦克打翻，此时冲过去攻击就会使其损血，几次后坦克会被打坏进入第二形态。第二形态比较好打，只有一个脑形容器不断用激光扫描，不断跳跃前进别被碰到即可，血多的话硬拼都行，很容易就可将其打败。

Boathouse and Beach

摧毁坦克后发现这里竟然是之前Oleander意识中最后没来得及掀开窗帘的地方，难道……？来不及多想就被弹了出来，再次赶往海滩，这回发现恶棍Bobby也成了没大脑的白痴了，虽然说恶有恶报，但这样也太惨了点吧。发生剧情，Lily被隐匿起来的大肺鱼一口吞下并迅速逃到水下。RAZ虽然想英雄救美，可惜自己不会游泳，没办法只好再次找FORD乔装的渔夫，他会借潜水艇给你。之前被恶棍一伙堵住的路现在可以通行了，进入潜艇后下降来到一个大气泡内部。



从潜艇出来，在一个破房子内部沿楼梯爬至顶端，敲响钟后BOSS大肺鱼出现，进入BOSS战。



BOSS Mutated Lungfish

最初对方只有两种攻击，先是吸气，会将各种各样的东东都吸到其肚子里，此时应该尽可能的多打碎绿色的箱子，对方就会因为吸入箱子破碎后形成的尖刺碎片而受伤。接着它会往外吐出刚才吸进去的垃圾，注意闪避别被砸到。BOSS受创3次后会进入第二阶段，这时我们是以对方的视点来观看屏幕，现在无法攻击BOSS，需要跟着屏幕中圆形亮斑的移动而前进，一旦离开亮斑就会掉到水里，好在不会少血。之后就是进入第三阶段了，双方在一个挺小的空间里展开战斗。小心别被BOSS头上甩来甩去的“小辫子”抽中，否则非常耗血，一定要利用Levitation的加速功能，不然是跑不过对方的。这里攻击BOSS的关键就是尽量绕着蚌壳旁边移动，这样BOSS的“小辫子”就会被蚌壳夹住，此时再冲过去狠K，几轮下来即可搞定。



肺鱼之城
Lungfishopolis

打败肺鱼后它会陷入痴呆状态，还记得之前从SASHA的实验室顺手牵羊拿走的Psycho-Portal吗？把它拿出来对着肺鱼使用就会进入它的意识之中。个人认为这是游戏中最痛快的一关，因为这次换RAZ扮演大怪兽来“欺凌”小肺鱼们了。在这个世界中，除了高楼大厦可以攀爬之外，其余一切建筑都是可以被巨型RAZ轻易摧毁的。在摧毁一座冒着许多叹号的楼房后遇到了肺鱼中的反抗组织，当然，它们是反这个肺鱼政府而不是反RAZ的。从它们口中得知，肺鱼之所以会变成这样是因为数月前被一个奇怪的人捉走进行了一项神秘的实验，要想让肺鱼恢复正常，就必须摧毁发射塔Kochamara Tower。对话完后学会新的超能力Shield，这样就不会被敌人的导弹和激光伤到。



实况电视转播

进入肺鱼之城后，每前进一定的距离就会有肺鱼城的电台对此事进行实况电视转播。通过电视转播我们可以看到不同人的反应，以及随着RAZ前进的步伐，主持人说话口吻的变化，非常有意思。

Above The Dam

继续前进会陆续出现导弹战车和激光战车等敌人，最后在大坝处摧毁炮台发生剧情。要想登上大坝就必须有飞艇，不过飞艇的驾驶员被关在了监狱之中。往回走，路上有一个大型的隧道，里面会不断释放激光，进去后马上使用Shield，就可以利用反弹作用将激光发射装置全部摧毁。救出被关在监狱里的飞艇驾驶员，再次赶往大坝，拿飞艇当弹簧床就可跳上去。在尽头用栏杆滑行至摩天大楼小岛，反抗军联络RAZ，表示它们可以用舰船为RAZ搭建去发射塔的路，但必须先请RAZ解决掉空中飞行的轰炸机。爬到摩天大楼顶端用Marksmanship将空中飞行的轰炸机全部射下来，接着把反抗军停在水上的舰船当跳台即可登上发射塔所在的岛屿。这时蒙面人出现，双方摆了一通自以为很帅的POSE之后，进入BOSS战。



BOSS Kochamara

BOSS会在空中和地上分别进行攻击。当它在空中时主要有两种攻击方式，一是俯冲下来撞击，横向躲闪即可；另一种是发射激光，用Shield将激光反弹可让BOSS受伤。如果BOSS是在地上的话，则有三种攻击方式，一是笔直冲过来，另一种是旋转前进，这两种情况都很好躲；如果他站在原地开始静止不动唠唠叨叨的话就是要发大招了，此时需要马上跑过去使用Shield防护就不会受伤，之后利用其硬直时间进行攻击。此战最好不要在发射塔前的建筑物群中进行，否则会导致不方便移动与闪躲，理想的战场是在刚上岛时那块平地，事先将小树什么的清理掉就行。

Thorney Towers



战胜Kochamara后爬上发射塔，发生剧情，妄图偷袭RAZ的Kochamara自己撞毁了发射塔并被烤了个半熟。之后肺鱼会将RAZ送往Lily被困的Thorney Towers，并送给RAZ一个笛子Lungfish call用来随时召唤她，临走前还羞答答地告诉RAZ：“人家的名字叫琳达嘛……”（寒，狂吐）。往上爬，路上可见到手镯Lily's Bracelet，在塔门前发现一个奇怪的制服男，对其使用Psycho-Portal进入他的意识之中。

送牛奶员的阴谋
The Milkman Conspiracy

与房间内的制服男Boyd对话，之后从冰箱里找到千里眼Clairvoyance并学会这项新能力，对Boyd使用千里眼后打开门出去开始冒险。这个充满监视器的世界中生活的人们都习惯穿统一的制服，只凭手上拿着的工具进行职业区分，所以RAZ必须得到各种道具来伪装自己的身份。往前走可在路旁的车上得到Sign，拿着它就可以伪装成交通指挥员。一直往前最后会来到墓地，但要进去就必须拥有新的伪装。跳到墓地旁边的浮游陆地上，在一个公园里面会发现有鲜花Flower，此时需要从右边门里的乌鸦身上得到羽毛Crow Feather并使用千里眼就可以用空中飞行的乌鸦的视点观察整个公园。再去左边，一边在石头堆中间走一边用这个视点观察中间的门直到其打开，得到鲜花。

先别急着去墓地，出公园后继续前进到顶头是邮电局，将门前车子后箱打坏可以得到撒水壶Watering Can。门口有个密码输入器，先随便输入一个数字，由于密码错误会引起警报，后退，接着会有人出来，此时马上对其使用千里眼就能看到他输入的密码(随机给的)，再次输入这个密码即可进入。里面有一个漆黑的屋子，对房顶的监视器使用千里眼就能看到屋内的情况，从马桶上可以得到通管器Plunger。出来后被一只大手抓入地下进行BOSS战。



BOSS Demon

非常简单，等其将手插入地下攻击RAZ时闪开并跑过去打它即可；受到一定损伤后它会全身钻入地下，用手连续伸出来进行攻击，只需一直跑动或是跳到空中滑行都行。将它HP全部打掉后，它会呆在原地不动并突出许多小炸弹，此时需要迅速用超能力Telekinesis举起一个炸弹扔到它身上就会将其炸晕，再冲过去打一下就能搞定。如果没能及时扔炸弹，它就会HP全满重来。

拿着撒水壶到有人浇花的地方可以进入屋内得到Rolling Pin，拿着它可去之前被两个人拦住的屋子。完事后拿着鲜花去墓地，在左边被树藤缠住大门的房前使用超能力Pyrokinesis将其烧掉，进去后被发现并回到制服男Boyd所在的房间，与其对话得到来复枪Rifle。拿着Plunger去墓地前面的下水道前下去就是图书保管屋了。

Book Depository



从下水道出来，换上Rifle就可进入圈内，进去后马上使用Shield，就可将前面楼上的狙击枪子弹弹回破坏掉。来到房内二楼，里面的小女孩后退时一不小心掉下楼去，用炸弹和密探们同归于尽。在屋内得到直升飞机飞行员的头盔Helicopter Helmet，拿着它召唤直升机低飞过来对其使用千里眼就会用飞行员的视角发现送牛奶员所在的地方。这时有电话响，接完电话后得到话筒Phone，去刚从下水道出来地方的右边可骗过对方爬上电线杆。此时会再次发生与Demon的BOSS战，方法同前，在电线上滑行时注意跳跃即可。最后降落至一个房前，敲门后迅速

使用30级时从FORD处学会的超能力Invisibility隐身，等小女孩完全打开门后跳进去。此时发生剧情，密探们也赶到，双方一场大战。RAZ则在屋内与那个神秘女人展开BOSS战。

BOSS Den Mother

第一阶段对方主要有两种攻击手段，一是扔箱子，只要别离得太近就可以完全无视这种攻击，另外就是射出扇形闪电，躲开（也可用Shield防御）。在攻击的空隙使用Telekinesis举起箱子砸对方就能让她少血。三次攻击成功之后进入第二阶段，此时屋内会变成一片漆黑，对中间的灯泡使用千里眼就能看清楚，其余打法同上。

Asylum Courtyard

从Boyd的意识出来后，这位仁兄才发现原来自己就是送牛奶员（见过笨的，没见过这么笨的）。进入门内来到一个小庭院，将右边的障碍物打碎可以继续前进，之后会遇到一位梳着美杜沙发型的女士GLORIA，平时说话很温和，可RAZ碰了一下她的纪念品Trophy后就性情大变。对其使用Psycho-Portal后进入她的意识。

大脑收集任务

从这里开始会在冒险过程中发现丢失的大脑，请尽可能的收集全。拿着这些大脑去指挥中心可以让FORD帮助小孩们恢复原状，每恢复一个小孩，可以增加1/4点HP上限。

格罗丽亚的剧院
Gloria's Theater

与女主持Becky对话，她会请你帮忙叫Bonita上场。去舞台右边的小屋，注意Bonita看见有人过去会关上门，所以一定要提前使用隐身能力。与她（他？女人外貌、男人声音的家伙，因此不知用哪个"她"比较合适）对话，她表示上场条件是找到蜡烛并点燃它将舞台照亮才行。在旁边的仓库中得到蜡烛Candle，拿到舞台一角高台的灯台上放好，再用Pyrokinesis将蜡烛点燃即可。之后发生剧情，Bonita刚出场就有人故意捣乱从暗处扔花坛下来将表演搞砸。



与贵宾席上的Jasper对话可以得到剧本"Knight of Joy"，再与Becky对话可以得到话筒Megaphone并进行表演。注意灯台有金色和蓝色两面，分别代表高兴和悲伤的剧情；而场中的背景也分为有水和没有水两种，接下来我们需要切换灯台的照射面与舞台的布景来组合出特定的场景。首先组合出"悲伤+有水"的场景执行剧本"Knight of Joy"，这样就会有骑士出现将喷火的巨龙杀掉，利用巨龙头可跳上去得到新剧本"The Day the Mail Boat Finally Came"。接下来组合出"快乐+有水"的场景执行刚得到的剧本，这样就会有船开过来，跳上船会进入下一个场景并得到新剧本"Goodbye Hagatha Home"。最后组合出"悲伤+没水"的场景使用这个剧本，之后爬到顶端并坐吊篮升上去。

The Catwalks

注意有灯光照射的地方需要使用隐身能力，否则会被扔下的东西砸中。后期会出现大个敌人，它们皮糙肉厚，对付他们最好的方法就是用Pyrokinesis直接将其烧死。最后从吊篮上去后拿到盆子里的蜡烛再走边上那条路，将蜡烛放上灯台并点燃就可将小丑吓跑。跳过去后发生剧情，果然不出所料，一直在暗中捣乱的黑衣小丑就是Jasper，被识破后的Jasper恼羞成怒，坐上战车开打。

BOSS Jasper

Jasper的攻击方式非常简单，就是不停的喷射蓝色的水滴，小心别被击中。先去左前方的木盆中拿到三个蜡烛，接着后退来到喷射泡泡的乐器处，利用Levitation浮上去，注意上升过程中左右移动防止被击中。上去后中间和左右两边各有一个烛台，先放好一个蜡烛并点燃，怕光的Jasper就会掉到地上。马上跳下去，Jasper会放出几个小怪物保护自己，快速将小怪物消灭再攻击Jasper本体即可造成损伤。之后一直重复这个过程即可，三个蜡烛全被点燃后Jasper会随机浇灭一只，再点燃就可让它掉下来。Jasper每被攻击一次，之后再掉下来时放出的小怪物会越来越多，一定要快速解决，不然尤其是小蝙蝠会放紫色光线，这样就极难浮上去。

Asylum Courtyard

胜利后Gloria会将Trophy送给你，从左边的门进去，会碰到好几个人，先与FRED对话，之后再与把守电梯的猥琐男对话，并对其使用千里眼就可得到不少有用的信息。跳到上面的小房间内，这里坐着的伪画家Edgar也是一个被意识所困扰的家伙，与其对话并得到外面乌鸦们不停升上升下的大脑后，还是先帮FRED解决他的问题吧。

滑铁卢的世界
Waterloo World

进入FRED的意识后发现其正在与拿破仑下棋，而且看起来形势非常不利，与两人对话后跳入棋盘并得到新任务，帮助FRED赢得这场胜利。先去餐馆（有调羹与叉子标记）与人对话，对方表示吃不饱的骑士怎么能够上战场，先别管他。接着去农家(有靶子标记）与里面的农民对话，农民抱怨FRED一点都不关心他们的死活，



RAZ说并非如此，但是对方显然不相信RAZ的话，要咱们给他证据。退出棋局，与FRED对话，可得到FRED'S Letter，拿着信再去找刚才的农民终于使其相信了FRED的诚意，变成了一名士兵。但现在由于桥梁被损坏，士兵无法过去战斗，所以得先找铁匠修桥。

变大与缩小

在棋局中对有叹号的建筑物按Y键就会自动变小，想要再次恢复原来大小的话就得找被堵住的水井。跳到水井上面再跳起按X键使用PALM BOMB将塞子打开，接着用Levitation浮上去就可变回来。出棋局则是要从一旁的楼梯爬上去才行。

找到铁匠的屋（有锤子标记）与其对话，他让你先清理掉在其屋顶捣乱的妖怪们。铁匠屋对面靠左有一座铁塔，铁塔再往左有一座房屋，从这座房屋旁边的楼梯爬上去，再利用弹簧床和滑翔就可来到铁塔上。通过铁塔上的绳索就能到达铁匠的屋顶，将敌人全部消灭后铁匠终于出来了。先使用超能力Telekinesis将铁匠移到桥边将断桥修好，再将士兵移到对方士兵旁边，两人就会同归于尽。拿破仑会派出一个新的士兵并将另一座桥破坏掉。

去另一个农家找人，对方表示除非有丰厚的报酬才行。出棋局与FRED对话，再用Telekinesis将火炉内的硬币拿到手回头找那个农民就会出现新的己方士兵。先将拦路的建筑扔到一边去，派铁匠修好桥梁，再次让双方的士兵战死后，拿破仑派出了最后一个士兵。找最后一个农家，他表示其装备都放在对面的仓库里，让RAZ先帮其拿回他的毛瑟枪才行。这间仓库是不能直接进入的，需要从其旁边的空房间内绕过去才行，到达仓库底部后使用Pyrokinesis将中间那个草堆点燃就能得到毛瑟枪Musket，将其交给刚才那个农民就可让其变成士兵再次与拿破仑的士兵战斗。之后拿破仑连忙将城堡的吊桥升起，并用东西卡住了放下吊桥的齿轮。



先去城堡旁边的农场内，将敌人全部消灭并得到全部蜗牛，再将这个新出现的大蜗牛移到餐馆前让里面的骑士饱餐一顿后正式得到红心骑士(我知道蜗牛能吃，只是……）由于骑士无法游泳，所以我们必须先将吊桥放下才行。变小后从城堡一旁的楼梯爬上去，利用跳跃、滑翔和绳索一直前进最后终于来到城堡内部。从另一侧跳出去到下面的平台上，使用Telekinesis将卡住齿轮的东东挪开终于成功放下吊桥。最后将红心骑士移到对方城堡内即可获胜。

FRED会将straitjacket送给RAZ以示感谢，接下来要进入的是Edgar的意识。



暗黑斗技场
Black Velvetopia

来这里的话请首先确保身上银子的充足，这次的任务就是帮助Edgar拿到黑桃、红心、梅花和方块四张QUEEN来搭建出通往美女之路。一开始RAZ就会被那头不停奔跑的疯狂公牛顶到画中的世界，先与身旁的大狗画家对话，尽可



能多的收集有用情报，然后买下旁边的两幅画，这两幅画一个免费，一个只要5个箭头，都很便宜，但后面的画可就是一幅比一幅昂贵了。将免费的那张“Archway Painting”挂在墙上的画框中就可以打开路。注意那头牛会不断的冲过来，利用时间上的空隙向牛冲过来的方向前进，中间可利用栏杆处的空隙躲避牛。最后会来到方块QUEEN画像所在的地方，进去后就是斗技场。

BOSS Tiger

斗技场内双方的血都是一样多的，都以血槽来表示，与RAZ的HP无关。Tiger只有两种攻击方式，一是直接冲过来，只需站在角落等其冲过来时原地跳起按X键放出PALM BOMB进行攻击，然后迅速离开。另一种攻击方式就是飞扑过来，用Shield防护或是快速躲开都行。

胜利后得到方块QUEEN的牌，将其拿给Edgar，之后从有老虎画像的地方再次进入。先爬上楼梯再跳到吊杆上，注意牛在跑动时会带动一些活动性的吊杆移动，需要等其恢复原位后再跳跃。不断在空中用吊杆跳跃前进，最后来到红心QUEEN画像前，进入斗技场。

BOSS Dragon

Dragon与Tiger的攻击方式类似，不过将另一招飞扑换成发出咆哮，最好使用Shield进行防护，否则会被其震晕。其余打法照旧。

胜利后得到红心QUEEN的牌，接下来从龙画像进入以便继续收集东西，也可直接进入老鹰的画像，进去后直接就到了钻石QUEEN的画像前，进斗技场。

BOSS Eagle

和前两位一样，这次的对手将另一招改成了飞到半空再向下扑击了，仍然是Shield的无敌防护能力或是直接开跑。

胜利后得到方块QUEEN的牌，一样还是把它送给Edgar。再次从鹰的画像前进入，先别急着从旁边的路前进，先往左走，在这里的狗画家处购入所有的画，接着从旁边的铁杆爬上去，利用“隐身+放火”的方法消灭掉所有敌人后来到尽头，这里有一个画框，在此可将之前购入的所有画像放进去得到各种东西。玫瑰和吉他都可用来打开通路收集物品，而窗户则可传送到另一个地方得到增加命数上限的宝贵道具。下水道里也有不少好东西，别错过了，全部拿完后继续前进，利用Levitation提前跳到最高就可顺利避开牛的冲刺，最后来到黑桃QUEEN的画像前，进入斗技场后发现自己无法给对手造成伤害，失败后退出斗技场，从画像旁边的楼梯上去可以来到斗牛士Matador的公寓，进去与之对话后学会最后一项超能力Confusion，再次进入斗技场开打。



BOSS Cobra

对其使用Confusion可将其炸晕，此时攻击就可对其造成伤害，同时可以补充Confusion能力的弹药。

获胜后得到黑桃QUEEN的牌，将其交给Edgar终于完成了扑克牌塔的修建，爬到最顶端后发生剧情，进入BOSS战。

BOSS El Odio

本战分为两个部分，第一个部分的对手是化身成大公牛的Edgar。对付它的办法就是使用Telekinesis将插在地上的四根标枪全部插到其身上，只要动作够快就能在公牛冲撞前将标枪全部插上进入第二个部分；如果动作慢了也没关系，只需躲过其冲撞接着将剩下的标枪全部插入即可。在第二部分我们需要保护Edgar变成的大公牛El Odio被斗牛士Matador杀死。首先还是快速用Telekinesis将插在El Odio身上的四根标枪全部取出来扔走，这样其血就会恢复满。然后就要一边阻止Matador的攻击一边打他了，方法也很简单：先使用Confusion让Matador进入混乱状态，再迅速移动标枪攻击他即可，如此可以快速将其解决掉。

Asylum - Upper Floors

出来后得到Edgar赠送的Laboto's Portrait，将其和之前得到的Trophy与StraitJacket同时装备上就可骗过守住电梯的猥琐男从而继续往上走。这里的敌人主要是数量众多的小老鼠，一旦被其接近就会自爆，爆炸后的绿雾还附带有混乱效果。在两个门被堵住的房前用Telekinesis将右边房间内堵门的椅子移开即可进入。最后在顶层发现怪博士LABOTO，剧情过后进入彩色保护罩内被对方捉住。

在楼上拿到蛋糕，下楼拿蛋糕到乌龟面前，再用Telekinesis可救出乌龟，将其还给SHEEGOR，SHEEGOR将乌龟伪装的大脑送给怪博士，RAZ再将这个假大脑移到机器上发生爆炸，之后三人合力同时使用Marksmanship将LILY救出。正当众人要离开时，巨型战车登场，一束激光将大家全部撂倒，RAZ必须独自解决掉这辆战车。

> **最后的准备**
>
> 注意在使用Marksmanship救出LILY后系统就会自动存档，再也无法返回营地了。所以之前最好利用Bacon回主营地一趟，将得到的所有大脑交给FORD，收集剩下的道具，顺便再去一趟OLEANDER的意识，将之前没有拿到的蜘蛛网全部解决掉。

BOSS Psychoblaster Death Tank

首先用Telekinesis举起身旁的小石块将外围的石头防护网砸开一个缺口，再上前对木版使用Pyrokinesis，接着用小石块砸战车顶部。如此循环三次就可将战车顶部砸坏，之后用Telekinesis将自己的大脑扔进战车。

大肉球

Meat Circus

与城门前的那人对话可以免费回复所有HP，并可利用卡片和PSI CORE进行合成，一切准备妥当后就进入黄色的门吧。

The Big Top

这个场景中需要保护小OLY不被敌人打死，首先用CONFUSION将小兔子放晕，再将其抱起递给小OLY他就会自动飞到上一层。之后就要尽快往上赶，在小OLY被敌人干掉之前重复刚才的行动就能不断让其往上飞。在有大型旋转靶子的地方需要跳起让敌人的剑射到靶子上再抓住剑当吊杆往上跳。

The Tunnel of Love

注意随时调整视角，发现前面有缺口就马上跳过去，没有什么难度。

BOSS Butcher

注意不要掉到中间的绞肉机上，否则直接死亡。本战必须装备Levitation。BOSS一轮依次有四种攻击，首先是将大刀贴地横砍，跳起躲避；接着是对地狂砍，不断前进即可；然后它会追上来用脚踢你，跳起躲避；最后一招是用刀竖斩，对付此招必须提前横向移动进行躲避。成功躲开后趁机跳到其肩上再打其头部即可。重复3次就可获胜。

Life In the Bigtop

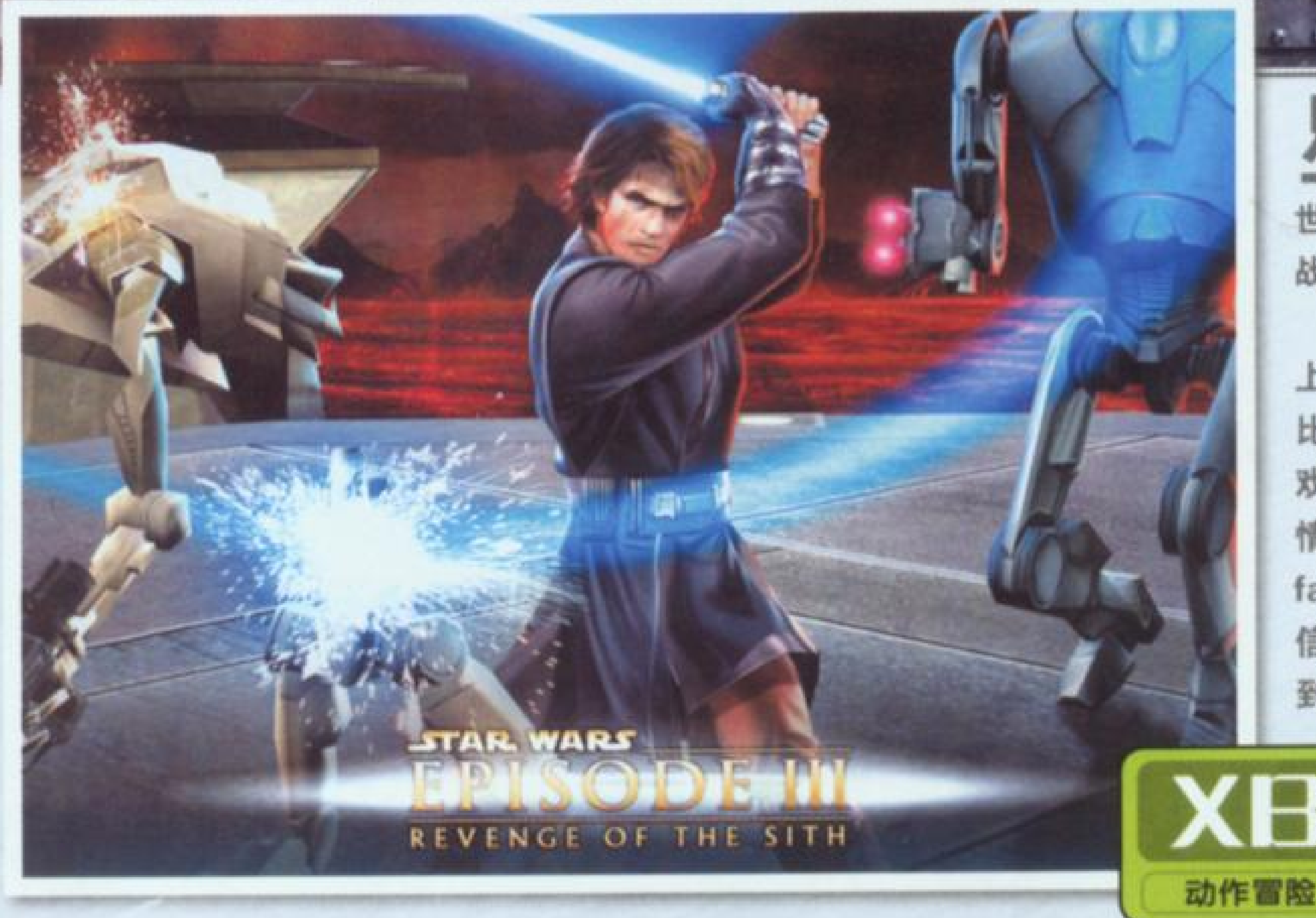
假的RAZ父亲会借测试之名用水慢慢淹没整个房间，我们必须不断快速往上逃。之后需要先跳到铁网上，先用一个小跳站到铁网上方，再利用二段跳跳到假RAZ父亲头上，这时会被其抛到对面高处的铁网上，往回重复这一过程就会被抛到上面的平台。成功从有刀旋转的吊杆处通过后就是利用楼梯滑行了，注意只能滑上半圈，之后需要快速拨动左摇杆反方向往楼梯上方爬。

BOSS Butcher Two

Butcher的火焰强化版，攻击方法还是和之前一摸一样，不过这次我们需要用Telekinesis将地上带火的棍子扔到它身上就会使其蹲下来不动，跑过去照例打它的头即可，3次就可获胜。

BOSS Father/Butcher Aggregate

当RAZ变大后BOSS会蹲下防御，直接攻击就可破掉其防御，接下来就可以攻击它了。注意变大是有一定时间限制的，时间一到就会自动变小，过一段时间才能再变大，屏幕右上角会有一个人形图案，全部变白后就可变大。变小的情况下只需注意别被对方用脚踩到即可。



星球大战应该用不着我再多介绍了。这部里程碑式的系列电影可以说是影响了整整一代人，成为20世纪最重要的文化事件之一。本刊上期也曾对《星球大战》的电影和游戏作过专题回顾，大家是否还满意呢？

本作《星战前传3：西斯的复仇》是配合同名电影的上映而发售的动作类游戏，玩家在游戏中要分别扮演奥比王和阿纳金这师徒二人，展开绝地武士的冒险。而游戏中最大的卖点之一就是包含了十五分钟以上的电影剧情片段，由于游戏是先于电影上市的，所以正好满足了fans们先睹为快的愿望。虽然现在电影已经上映，但相信仍然还有很多朋友没机会第一时间去影院观赏，那就到游戏中来看看吧！

□文责/荇菜

XB	本刊译名：星战前传3 西斯的复仇			
	THE COLLECTIVE	2005.5.4	49.99美元	——
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

CHECK 1 基本操作

左摇杆	人物移动	右摇杆	切换目标
X键	轻攻击	Y键	重攻击
A键	跳跃	B键	致命攻击
白键	投掷光剑	黑键	击晕/放电
L键	防御	R键	推动、抓取

CHECK 2 人物状态



本游戏中主角的各项状态数值集中显示在屏幕的左下角。人物头像右侧淡蓝色的槽是原力槽，使用各种技能的时候都会消耗原力，而不使用技能时原力会缓慢回复。红色的槽是体力槽。最下面蓝色的槽则是经验值槽，表示主角当前已经获得的经验值。主角头像周围半圆形的槽是评价槽，我们将在本文后面的"评价"部分对此进行说明。

CHECK 3 攻击系统

组合使用A、B、X、Y键，主角可以使用各种连续技。在游戏中按下Start键进入菜单，选择Combat Chart，可以查看主角当前已经掌握的连续技。主角的攻击方式分为基本连续技（Basic Combo）、跳跃攻击（Jump attack）、摔投（Grapples）、冲刺攻击（Dash attacks）、范围攻击（Area attacks）、致命攻击（Critical attacks）六类。最初的时候，除了基本连续技主角已经完全掌握之外，另外五类都只各掌握了其中最初级的一种，需要通过升级才能学会新的招式。

CHECK 4 动作评价

当主角命中敌人时，动作评价就会逐渐升高，此时主角头像周围的评价槽就会逐渐增长。最初的评价是Fair，累计到一定程度之后就会达到Good、Impressive和最高的Masterful。评价达到Masterful后会持续一段时间，然后重新归零。如果主角被敌人击中或者长时间没有击中敌人，评价槽就会下降。评价关系到过关之后所能得到的经验值。要注意的是即使攻击被敌人防御仍然可以提升评价。

CHECK 5 技能升级



每过一关之后就会进入升级界面，可以使用主角积累的经验值来对其进行升级。升级共分为两个部分，第一部分是原力（Force powers），其中可升级的有原力推动（Force push）、原力抓取（Force grasp）、原力闪电（Force lightning）、光剑投掷（Saber throw）和原力治疗（Force heal）。第二部分则是战斗技能（Combat skills），包括前面我们提到的跳跃攻击、冲刺攻击等五项，每升一级之后主角都会获得新的招式。

CHECK 6 隐藏道具



每关中都有数量不等的隐藏道具，分为3种，分别是提升体力上限、提升原力上限和提升评价。当主角靠近有隐藏道具的地点时，会感应到原力的变化，并且说出"The force is telling me something here…"、"Hold on, I sense something…"等台词，如果听到他们说这些话的时候就要在附近仔细搜索了。隐藏道具出现的方式有数种，有时候是直接摆放在地面上，有时候需要破坏容器之后找到，还有时需要引发一定的事件（例如消灭全部敌人、解除某道路障）之后才会出现。还有一些隐藏道具是不会引起主角感应的，想找到它们的话就只能靠玩家自己敏锐的观察力了。当然，还可以参看本攻略，呵呵。



使用人物	阿纳金
隐藏道具	3个
剧情简介	共和国遭到了西斯之王杜库伯爵的攻击，他手下的格里维斯将军绑架了共和国的议长帕尔帕丁，奥比王和阿纳金前往营救。

作为最初的训练关，本关的难度不高。主要的敌人兵种就是初级的机器士兵和较为高级的战斗机器人，只要挥动光剑就能轻松地将它们击毁。在游戏过程中，奥比王会不断向阿纳金提供一些建议和指导，注意听两人之间的对话可以获得一些信息。道路两侧摆放着一些桶子，如果直接击打的话就会爆炸，波及到自身。可





以使用原力抓取（按住R键）将它们举起来然后扔向敌人。有些桶子下面会藏有补充体力的道具。消灭第一片区域的敌人之后，一个战斗机器人会推开路障，这时候就可以继续前进了。在这里有一个电脑终端，阿图可以接通它来控制电脑打开通路，不过需要花费一些时间。在阿图进行电脑连接的时候，屏幕右上角它的头像旁边的时间槽会慢慢涨满，在此之前阿纳金和奥比王要掩护它。这里敌人会不断出现，不过对于两个绝地武士来说当然是小菜一碟了。

阿图连通电脑并升起桥梁之后，阿纳金和奥比王冲过敌人的火力继续向前。在下一篇区域阿纳金感应到原力有所异常，不过却没发现其他的可疑之处。消灭敌人之后，奥比王要用原力推开挡路的飞机残骸，不过他一个人的力量不够，阿纳金上前合力推开了残骸。这时不要急着向前走，回到刚才阿纳金感应到原力异常的地方，一个增加体力上限的道具出现在那里。

再往前走过一段桥梁之后，出口被能量罩封住了。阿图尝试连接旁边的电脑终端，却被电了回来。原来这里的电脑终端被锁住了，需要打开附近的开关之后才可以操作。奥比王留下照顾阿图，阿纳金独自跳下了旁边的圆形房间，并且在墙壁上找到了开关。在这里阿纳金同样察觉到原力的波动，果然，在一根柱子后面他找到了提升原力上限的道具。消灭这里的敌人之后，阿纳金发现两边的出口都被封住了，怎么回到上层呢？在奥比王的提示下，阿纳金使用原力跳跃离开了这里，回到奥比王和阿图身边。此时电脑终端的锁已经被解开了，不过还有一些讨厌的机器人士兵在楼上开火，干扰阿图连通电脑。阿纳金使用原力跳跃跳上了楼上，干掉几个机器士兵后再回到楼下。在左边的角落中，阿纳金感应到了异常，打破机器之后得到了能量水晶。能量水晶可以将评价等级直接提升到最高，在这段时间内只要杀死敌人都会获得Master级别的评价，尽量的消灭敌人吧！阿图连通电脑之后，第一关就通过了。

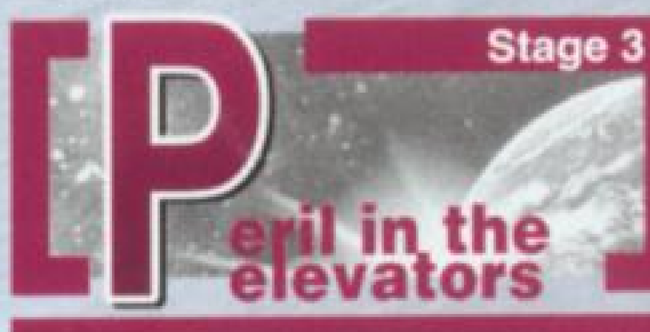


使用人物	奥比王
隐藏道具	4个
剧情简介	奥比王和阿纳金一路杀敌前行，搜索议长帕尔帕丁的踪迹。然而奥比王有一种不祥的预感，前面似乎有莫名的危险正在等待着他们……



奥比王和阿纳金陷入了敌人包围之中，他们两人用光剑切开地板，跳入了地下的通道中。首先两人会受到一些大型机器人的攻击，这些机器人善于防御，攻击往往不能奏效。不过攻击即使被防住也是能够提升评价的，趁此机会正好将评价迅速提高。前面的道路被电流封住了，无法通过。阿纳金提醒奥比王使用投掷光剑的技巧，将发出电流的装置击毁，切断了电流。在通路的尽头，奥比王找到了开关，接通了桥梁以继续前进。桥梁上还有很多道电流，奥比王将发电装置一一击毁，顺利通过了这里。穿过一道闸门之后，在下一个房间中两人遭到了一架自动激光枪的阻截。奥比王转动光剑（按住L键后旋转右摇杆），将它射出的激光反射回去将它击毁。消灭掉这里的大型机器人之后，打开了出口。

在前方的平台上，奥比王察觉到了强大的原力。他打碎附近的木箱，找到了提升原力上限的道具。不过这里没有继续前进的路了。奥比王回到这片区域的入口附近，从靠近内侧的斜坡沿路向上。可是走了一小段距离之后前面的通路又断了。阿纳金提醒奥比王左上角悬挂着一个机械装置，奥比王使用原力将它移动下来，举在空中作为落脚点，让阿纳金踩着装置跳过对面。然后再换阿纳金举起装置，奥比王也跳了过去。前面的门被锁住了，奥比王将光剑插入门中，然后将它切开（按住B键将剑插入，然后晃动右摇杆）。下一个房间中原力有着异常的波动，果然将敌人全部消灭之后房间里就出现了提升体力上限的道具。奥比王将右边墙壁上电路板击毁，打开了出口的闸门。往前走了几步，铁桥塌陷了，师徒二人借助原力跳回了上层继续前进。在这里出现了一些球形机器人，它们行动敏捷，一大堆同时出现的话也会造成一些麻烦，不过非常脆弱，可以轻松击破。另外不要着急前进，往回跑一点就能找到一个能量水晶。在前面的大闸门前，两人合力使用原力打开了门，然后在闸门闭合之前迅速穿了过去。奥比王的光剑险些遗落在门外，不过他机警地使用原力将光剑抓取了回来。打开开关继续前进，在下一片区域铁桥靠里侧摆放着一些桶子的地方，奥比王发现了原力的异常并且找到了提升体力上限的道具。再往前走过一段距离之后本关便结束了。



使用人物	阿纳金
隐藏道具	3个
剧情简介	阿纳金和奥比王继续寻找帕尔帕丁议长和格里维斯将军的下落。与此同时，他们忠心耿耿的机器人阿图也在用自己的力量帮助着他们。



一开始两人遭到了"毁灭者"型机器人的攻击，这些机器人全身有能量罩覆盖，普通攻击是无法伤害它们的。此时应该保持防御状态接近之后，按下黑键将它击晕，使它暂时失去能量罩的保护，然后迅速击毁它。阿纳金在这里打破墙壁上一个圆形的通风口挡板，找到了提升原力上限的道具。消灭敌人后，阿图也连通了电脑，将电梯升了起来，师徒二人进入电梯中。不料大量的球形机器人从天而降。阿纳金独自跳上了电梯的顶部与机器人作战，这时他发现有几个飞行机器人在另一台电梯上向他射击，于是他又纵身跳到另一架电梯上。飞行机器人一旦落地就会升起能量罩，最好趁它们飞行的时候直接将其击毁。这里还有一个能量水晶，就在电梯顶部稍微靠里侧的位置，很容易就能找到了。将电梯顶上的敌人全部消灭之后，阿纳金跳回了原来的电梯与奥比王会合，并来到了走廊上。不料刚往前走了几步，前后的通路就都被能量罩封住了。奥比王挡住敌人，让阿纳金去寻找打开能量罩的开关。阿纳金在通道右侧找到一扇小门，用光剑切开门之后，在里面的墙壁上找到了开关打开能量罩。另外在这个房间中的一堆箱子之间，阿纳金还凭借原力的感应找到了提升体力上限的道具。

离开这个房间，师徒二人又一路杀回了电梯中。可是电梯出现了故障，一直坠落了下去。站在电梯上的两人无计可施，只能呼叫阿图赶快连通电脑将电梯停下来。然而阿图似乎没有反应，电梯还是一直下坠着。阿纳金和奥比王两人只能不断地消灭来袭的敌人。就在电梯即将坠地的时候，阿图终于将它停了下来。还没来得及喘口气，两人又发现电梯笔直地升了上去。虽然不知道会有什么后果，不过总比摔到地上强吧。两人继续在电梯顶部奋力杀敌，直到电梯升到顶层时便跳出了电梯，离开这里。





使用人物	阿纳金
隐藏道具	2个
剧情简介	阿纳金和奥比王找到了议长帕尔帕丁，然而此时堕落的绝地武士杜库伯爵——现在被称为达斯·泰拉努斯——也出现在他们面前。

一开始奥比王和阿纳金师徒俩人联手对付杜库伯爵，此时他不会造成太大的麻烦，只要小心防御他的进攻，等他一套连招用完、露出破绽之后反击便可。注意攻击他的时候也不要使用破绽太大的招式，用轻攻击耐心的与他周旋就行了，这样就能非常安全而且轻松地削减他的体力。不过杜库伯爵毕竟也是拥有原力的强者，他是不会就此认输的。他趁奥比王不备，使用原力将他扔了出去，并挪动一个铁架砸在了他的身上，奥比王失去了知觉。

现在只剩下阿纳金独自面对杜库伯爵了，两人跳到了高台上搏斗。阿纳金且战且退，在平台的左侧打破了一台机器之后他意外地发现了提升原力上限的道具。此时杜库伯爵的行动更为敏捷，他攻击之后露出的破绽更小了，如果贸然反击的话反而会中了他的圈套。此时要多多利用左右闪避（按住L键之后推动左摇杆+A键）来躲避他的进攻并且迅速绕到他背后，就可以顺利攻击到他。他的旋转攻击是无法防御的，要赶紧避开。两人



打得难解难分，又跳到高台下方通路上。杜库伯爵召唤出两个机器士兵，阿纳金将这两个机器士兵消灭之后，一个补充体力上限的道具就出现在通路左方尽头处。在这里杜库伯爵会频繁的使用电击、投掷光剑等远距离招式，要小心。由于提升体力上限的道具同时也会将体力补满，所以可以好好利用。如果有机会的话可以使用原力治疗来恢复体力。

阿纳金终于在帕尔帕丁议长面前击倒了杜库伯爵。帕尔帕丁对阿纳金大为赞赏，然而脸上却露出一丝不易察觉的皈依笑容。接下来帕尔帕丁让阿纳金保护他逃离，而且居然让阿纳金抛下昏迷不醒的奥比王，不过阿纳金不愿意抛弃自己的恩师，还是带上了奥比王一起离开。



使用人物	阿纳金
隐藏道具	3个
剧情简介	奥比王逐渐恢复了知觉，阿图帮忙打开了电梯，三人一齐向外逃去，然而在走廊中遇到了陷阱，阿纳金独自一人被能量罩隔开了。




隔着能量罩阿纳金可以看到奥比王和帕尔帕丁在另一边也受到了机器士兵的攻击，得赶快与他们会合才行。阿纳金消灭了数个敌人，走廊里通往另一个方向的能量罩消失了。顺着这个方向走了一段距离，阿纳金在走廊侧面找到了一个房间，在里面发现了一块电路板。切断电线之后，走廊中又有一道能量罩被解除，不过仍然是通往与奥比王他们相反的方向，这下与他们越走越远了。不过也没有办法，还是继续走下去吧。在下一道能量罩附近的墙壁上阿纳金找到了控制盒，用光剑把控制盒的外壳切开之后再破坏里面的电路板，这道能量罩也被解除了。在这里阿纳金遇到了阿图。往岔路的另外一个方向走了一段距离，阿纳金觉察到了不寻常的原力波动，他打破走廊中的一个箱子找到了能量水晶，而走廊侧面的一张门内还发现了提升原力上限的道具。再破坏控制盒打开一道能量罩后，在下一个控制室中阿纳金发现电路板前有电流阻隔，无法直接过去切断电线。不过这也难不倒阿纳金，他投掷出光剑解决了问题。这时阿纳金发现自己已经在走廊中绕了一圈，回到了奥比王和帕尔帕丁附近，只是中间还有一道能量罩阻隔。这道能量罩附近并没有任何可以破坏的电路板和控制盒，不过有阿图在就没问题了，它连接电脑终端解除了能量罩，阿纳金和奥比王终于重新会合。

此时他们接到了其他绝地武士的呼叫，他们的舰队遭到了袭击，必须赶快前往支援。来到这艘飞船的巨型炮台处，阿纳金先在左边角落的房间里找到了提升体力上限的道具，然后出门到对面登上炮台（靠近炮台按B键）。在奥比王的提示下，阿纳金操纵炮台将对面的敌舰各个部分一一击毁，最终击落了它。

三人重新回到飞船内部继续寻找脱离的道路，可是又被能量罩挡住去路。阿纳金让奥比王等人不用担心，说只要有阿图在就可以解除所有能量罩。果然阿图从另一边的门里飞驰而出——然而后面追来了一大群敌兵。阿纳金等人只能束手被擒了。



使用人物	阿纳金
隐藏道具	2个
剧情简介	三人的逃脱计划失败了，他们被擒，送到了格里维斯将军面前。在这个半生物半机器的怪人面前，阿纳金和奥比王还有什么计策来应付呢？

格里维斯将军得意地看着自己的俘虏，并且把光剑收入自己的怀中。不料绝地武士们早有准备。阿图猛然放出了激光，让敌人阵脚大乱，奥比王趁机使用原力夺回了光剑。接下来是一场大混战，敌人是手持长兵器的高级机器人。这些机器人身手敏捷非常，直接攻击的话大都会被它们防御或者闪过，反而遭到它们的反击。它们的攻击也相当凌厉，一套连招一气呵成，能够造成不小的伤害。对付它们也应该采取后发制人的策略，先防御它们一套连招，等它们露出破绽之后，再迅速用轻快的招式来予以反击，如果能将它们击倒在地的话可以赶快上前追打。如果看到它们准备使用蓄力招式的话要赶紧避开，这是无法防御的。在船门附近，阿纳金还破坏一块控制板找到了藏在其后的提升原力上限的道具。

此时空中的大战已经进入白热化，不停有巨大的爆炸产生，阿纳金等人所在的飞船也受到了波及，失控翻滚了起来。阿纳金和奥比王落到了船舱的玻璃罩上。这个玻璃罩看起来可不太结实，几乎承受不了重量，出现了裂缝。不过奥比王告诫阿纳金作为一个绝地武士应该具有集中力，不要顾及自己身处的险境，专心杀敌即可。阿纳金遵照老师的指导，奋力挡住了机器士兵们的进攻。此时飞船又翻滚了起来，阿纳金和奥比王落回了机舱之中。在这里破坏一个控制台后阿纳金找到了提升体力上限的道具。敌人不断的袭来，阿纳金和奥比王师徒二人并肩合作，击退了一波又一波的进攻。终于，敌人全部被打倒，只剩下格里维斯将军一人了。阿纳金和奥比王两面夹攻了上去，不料这个狡猾的家伙根本不打算正面应战，它撞破了飞船的玻璃舱，仅着自己的机器身体可以自由的在太空中行走，脱离了飞船。阿纳金两人险些被吸入太空中，还好飞船的应急防护罩及时升起了。师徒二人和帕尔帕丁商量着能不能开着这艘飞船脱离险境……





使用人物	奥比王
隐藏道具	3个
剧情简介	打倒杜库伯爵后绝地武士决定消灭格里维斯将军，奥比王被派出独自执行这个任务，而阿纳金则留在了帕尔帕丁的身边保护他。

奥比王潜入了格里维斯将军的基地，并悄悄地干掉了几个机器士兵，不过他的行踪很快就被发现了，还是用光剑来解决问题吧，反正这些机器士兵对于奥比王来说也不在话下。在前面的一个岔路处奥比王感觉到了原力波动，他向左边走去，发现有一扇门被能量罩封住了。奥比王四处查看了一番，发现门左边高处墙壁上有一个控制器，于是他抛出光剑破坏控制器，解除了能量罩，拿到了提升原力上限的道具。继续向前，奥比王在前面的平台上遇到了一种红色的战斗机器人。比起一般的战斗机器人来它们增加了放出火球的招式，在远距离要小心，不过一旦近身的话也没什么特别的了。消灭这些机器人之后，奥比王从前方的通道进入，在前面通道的尽头使用原力跳跃登上了上层的平台。按下一个开关连接好通路之后，奥比王顺着铁架来到另外一端，再按下一个开关，放下了更上层的电梯，并且使用原力跳跃跳了上去。前面的道路被几个喷出火焰的装置挡住了，奥比王看准喷射的间隙冲过了前两道火焰，然后再抛出光剑破坏了第三道装置。在前方的平台消灭几个敌人之后，奥比王切开门进入室内。原力的波动提示他在这个房间里藏有秘密，他打破左边门口的管道进入，找到了提升体力上限的道具。



切开房门，奥比王来到外面的通道，在这里有很多巨型的炮台对通道进行轰击，奥比王只能尽力闪避了。看准炮台发射的节奏，使用冲刺（连续推动左摇杆两次）可以躲开攻击。尤其是在圆形的装置附近时要特别小心，这些装置遭到炮击的话就会引发爆炸，小心不要被波及。沿着通路前进并且使用原力跳跃一直向上，奥比王找到了一座没有人驾驶的炮塔。他按下附近的按钮升起通往炮台的桥梁，然后登上了炮台。炮台发射一段时间的话就会过热而无法工作，所以不要去理会敌人了，趁着炮台能够正常工作的时候赶快把前面能量罩左右两边的能源装置击毁吧，这样便解除了能量罩。

在外面的平台上，奥比王遇到了一个巨型的机械蜘蛛。它的招式非常强力，正面的攻击也很难对它奏效。不过只要靠近之后使用抓投技（X键+Y键），奥比王就会爬到它的背上，然后就可以尽情攻击了。攻击数次之后它会蹲下来用爪子护住头部，此时要赶紧从它背上跳下来，否则会被它撞飞。如此重复数次之后，就可以轻松解决战斗。不过在杀死他之前，别忘了从平台角落的箱子中拿到提升体力上限的道具。



使用人物	奥比王
隐藏道具	4个
剧情简介	奥比王终于找到了格利维斯将军的巢穴，不过想要打败将军可不是那么简单的事情，他手下的机器士兵如同潮水一样的涌来……

首先要面对的还是格利维斯将军的贴身卫士：使用长兵器的机器士兵，一共有两个，而且周围还有很多其他的低级士兵。由于这次没有阿纳金共同作战，所以难度更大一些。场地两侧有一些会爆炸的桶，使用原力抓起它们扔向敌人，可以非常有效地造成伤害，好好利用。另外在这个场地左右两侧的地面上奥比王还各

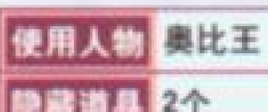
发现了一个发出蓝光的装置，由于无法直接接近，奥比王抛出光剑击碎了它们，一个提升原力上限的道具随之出现在场地中央。打倒两个卫士之后，奥比王跳到了上层。敌人继续源源不断地涌来，不过此时奥比王的援军：克隆士兵也赶到了。破坏正面的控制台可以得到原力水晶，趁此机会尽量杀敌以提升评价吧。

抵挡了一阵敌人的攻击之后，奥比王接到了科迪将军的联系。奥比王要求科迪将军使用扫描器来确认格利维斯藏身的位置，但是科迪将军告诉他由于受到炮火的袭击，无法顺利使用扫描器，必须先将两座炮台消灭掉。奥比王跳上左侧的平台，在这里找到了一个炮台的控制器，不过被能量罩防护住了。打开能量罩的开关就在附近，解除能量罩后再破坏控制器，炮台便停止运作了。奥比王还注意到在炮台控制器上方的墙壁上有一个装置，他跳起来跑出光剑破坏了这个装置，果然在平台上出现了一个提升体力上限的道具。再跳上右侧的平台如法炮制，破坏了第二座炮台的控制器。



回到下层，克隆士兵告诉奥比王必须破坏基地防护系统的能源装置。奥比王跳入下层，在左右两边各找到一个能量装置，并将它们破坏，打开了前方的大门。在右边能量装置对面的角落里，奥比王还找到了提升原力上限的道具。消灭这里的敌人之后，奥比王使用原力破坏了大门后的控制室。这时又有一只巨型机器蜘蛛跳了出来，经过了刚才的战斗，奥比王早已了解了对它的打法，当然也就不在话下了。这一次虽然敌方有机器士兵的援护，不过奥比王也得到了克隆士兵的支持，所以还是专心对付巨型蜘蛛就可以了。





使用人物	奥比王
隐藏道具	2个
剧情简介	奥比王终于找到了格利维斯。格利维斯驾驶飞轮急速逃窜，而奥比王则骑着巨型蜥蜴追了上去。现在是做一个了断的时候了。



格利维斯将军手持双剑作战，不过这并不表示他的能力就比别人强到哪里去。照例只要先防御它的攻击，然后伺机反击就可以了。由于它速度并不快，而且缺乏有效的攻击手段，打起来反而还不如他手下的卫士那么难应付。奥比王步步紧逼，一直将格利维斯逼到了窗边，但是格利维利依靠自己可以在墙壁上站立的机械臂躲开了奥比王的猛扑，奥比王反而落到了下层。格利维斯也跟了上来，两人继续在平台上展开决斗。这里的地面上有很多小装置可以破坏，右上方有一个破坏之后可以找到提升原力上限的道具。两人正在鏖战，一架失控的飞行器撞了过来，奥比王飞身躲开，而格利维斯则趁机逃进了山洞。奥比王当然不会让它这么轻松跑掉，继续追到了山洞中。山洞里有很多石柱可以破坏，其中一个藏有提升体力上限的道具。趁奥比王一个不小心，格利维斯把他踢倒在地，然后扔下一颗炸弹跑出了山洞。就在格利维斯以为自己奸计得逞的时候，奥比王的身影从硝烟中出现了——绝地武士当然是不会这么轻易被打败的。穷途末路的格利维斯展开了四只手臂，各持一把光剑。此时他的很多招式变成不能防御，不过同时他的体力也所剩不多，只是强弩之末了。它会频繁地使用蹲下蓄力然后向前猛冲的招式，在它蓄力的时候是完全没有防御的，不用客气，上前去猛砍就是了。最终奥比王一剑洞穿了格利维斯的胸膛，结束了这个罪恶的生命。



使用人物	阿纳金
隐藏道具	2个
剧情简介	文度大师发现帕尔帕丁的真实身份居然是帝国皇帝！文度大师准备杀死帕尔帕丁，而受到黑暗力量诱惑的阿纳金挡住了文度大师的光剑。

文度大师作为绝地武士三巨头之一，实力绝对名不虚传。当近身作战时，如果一味防御的话，他会使用摔投技来破防。如果拉开距离，他又会积极使用原力抓取、击昏等技能，非常棘手。与他作战的正确方法是保持中等距离，既不会被他的摔投技抓到，又不给他施展原力抓取的空间。这样引诱他使用光剑攻击，防御他的连招之后再利用他的破绽予以反击。对他的招式一定要判断准确，确认他已经露出破绽之后再出手，否则反而会被他抓住机会。



阿纳金与文度大师从议事厅一直打到下面的平台，在平台上可以找到一个补充原力上限的道具。文度大师苦苦劝说阿纳金，试图让阿纳金明白事实的真相，然而被黑暗力量蒙蔽了双眼的阿纳金根本听不进去。由于文度大师处处留手，而阿纳金却步步紧逼，文度大师很快就招架不住了。这时他看到了帕尔帕丁的身影，于是又跳到他身边，想抢先把帕尔帕丁杀死，但是阿纳金却再次阻止了他。打碎房间中所有的矮台能找到一个提高体力上限的道具。最后，失去理智的阿纳金一剑杀死了文度大师。



使用人物	阿纳金
隐藏道具	5个
剧情简介	杀死了文度大师的阿纳金成为了代表黑暗的西斯武士的继承人：达斯·维达。他杀入了绝地神庙，开始屠杀绝地武士们。

阿纳金带领着克隆人士兵攻入了绝地学院图书馆，绝地学员试图阻止他的步伐，但是这些学员们还没有使用纯熟的光剑又怎么挡得住阿纳金呢。首先向右边走，阿纳金在尽头角落里找到了提升原力上限的道具。当阿纳金大肆屠杀的时候，图书馆二楼有一个学员见势不妙躲进了控制室中，并且升起了门口的能量罩。阿纳金利用原力跳上了二楼，他环顾了一下四周，发现控制室的门右边墙壁上有一块电路板。他用光剑切开电路板，能量罩便被解除了。在控制室中阿纳金找到了一个开关，打开了图书馆一楼的出口。

走出图书馆，阿纳金在左边的角落找到了提升体力上限的道具。更多的绝地武士出现了，但是在阿纳金的黑暗力量面前他们全都不是对手，被阿纳金一一杀死。前面的门被堵住了，阿纳金站在巨大的雕像前，用自己强大的原力推倒了雕像，并且利用雕像的碎块砸开了大门。进门之后，阿纳金绕过倒塌的石块到房间另一侧，右边的门被能量罩封闭了。阿纳金用光剑打碎正面的门，出来之后遇到了使用长棍的绝地武士。这种绝地武士能力较为强大，会防御几乎所有的进攻，而且防御两次之后就会马上使用非常迅速的反击技将阿纳金打倒，颇为难缠。对付他们最好的方法是使用重斩（Y键，不要拉左摇杆），慢慢的一下一下攻击，这样只要命中他们两三次就能将其击倒了。打倒了这里的几个绝地武士之后，阿纳金进入前面的房间按下开关，解除了之前那扇门的能量罩。



回到刚刚解除能量罩的那扇门前，不过先别急着进去。绕到房间的另一边，在这个房间的入口附近找到了提升原力上限的道具。接着再回到那扇门前，阿纳金用光剑将它切开，来到桥上。绝地武士们蜂拥而上，而阿纳金毫不留情地使用原力将他们抓起扔到桥下。消灭这里所有的绝地武士之后，阿纳金回到桥的中部，得到了原力水晶。继续前进来到一扇大门前，几个克隆士兵使用炸药打开了大门，再穿过一段通道之后，阿纳金来到了绝地武士的战斗机库。打破机库门口左边的箱子，阿纳金找到了提升体力上限的道具。打倒这里的几个绝地武士之后，阿纳金控制了炮台，击落了所有的绝地战机。







使用人物	阿纳金
隐藏道具	2个
剧情简介	绝地武士们越猛烈地反抗，就越激发阿纳金嗜血的凶性，他一直杀到了绝地学院的中心，绝地武士们的教官在这里等待他的到来。

在这里有两场战斗在等待着阿纳金，首先是女绝地武士塞拉。她使用双剑作战，大多数招式都是回旋攻击，攻击范围较广。但她致命的弱点在于招式之间的空隙较大，对自身的防御不够。当她出招的时候不用防御，大胆的出剑直接进行攻击，与她硬拼便可，这样就往往可以从她的出招空隙之间攻击到她。在与她作战的第二个场景中，旁边靠内侧的地方有三个平台上面有绝地武士的活动影像，打碎这三个平台，一个原力水晶就会出现在房间中央。



阿纳金冷酷地打倒了塞拉，绝地武士的教官达里克也赶到了。他看着倒在地上的塞拉愤怒不已，而阿纳金则冷冷地拔剑向他攻击。作为教官，达里克的实力果然非一般绝地武士可比。他的速度相当快，连续技十分流畅，攻击力也不弱。而且他有很多攻击方式都是无法防御的，例如蓄力攻击、突进攻击等等，想要打倒他不是一件容易的事情。不过他也有致命的弱点，那就是被打倒在地之后起身时背后缺少防护。所以只要将他打倒，然后迅速绕到他背后，趁他爬起来的时候迅速攻击便可。而想要将他打倒，最简单的方法就是使用原力抓取（按住R键）将他抓到空中，然后甩到地上就可。

在与达里克作战的第一个场景中也有一个隐藏的提升体力上限的道具，只要将场地中央红色的石柱（就是阿纳金用来砸倒塞拉的那根柱子）打碎就可以找到了。



使用人物	阿纳金
隐藏道具	4个
剧情简介	克隆士兵刚协助奥比王打败了格里维斯，就接到了帕尔帕丁的指示，立刻倒戈相向开始攻击奥比王，奥比王身陷险境之中。

对于克隆士兵，奥比王可以使用精神控制（按黑键），让他们在短时间内听从自己的命令。从最初的平台向里走，按下门左边的开关解除能量罩，进入通道中。在通道里有机枪和毁灭者机器人拦截，消灭它们之后，奥比王发现走廊尽头有一扇大门被锁住了。在这扇大门左边的墙壁上有一块很不起眼的电路板，用光剑切开外壳之后再破坏电路，大门便打开了。



进门消灭里面的敌人之后，通道另一头的墙壁被撞开，几个骑着两足型机械战车的克隆士兵冲了进来。这种士兵攻击力较强，尤其向前冲撞的招式是不能防御的，要小心。奥比王打倒这几个士兵之后，前面的路障又被炸开，更多的克隆士兵冲了过来。继续打倒这些敌人，然后使用原力推开挡路的飞机残骸。不过在这里不要着急往前走，往回走几步，在墙边可以找到一个提升体力上限的道具。

回来继续前进，使用原力跳到上层，切开房门之后，通过走廊到另一端按下开关，打开了这段走廊入口附近的能量罩，露出了里面的开关。回头按下开关打开走廊的出口。在下一个房间内，墙壁上有四组放射着蓝光的电线。奥比王将这四组电线一一切断，房间中央的一个能量罩便解除了，露出里面的开关。另外在这个房间角落里的大桶中还藏有一个提升原力上限的道具。用开关打开门后，奥比王遇到了克隆士兵所驾驶的战斗机的拦截。战斗机有两种攻击方式，分别是绿色的激光以及导弹。如果它放出导弹的话就要迅速躲开，并且小心被爆炸波及。而如果是绿色的激光的话，就应该使用光剑反弹（按住L键后旋转左摇杆），将激光反射回去击中飞机。另外这里有一些桶子也可以使用原力抓取然后扔过去砸飞机。消灭飞机之后，奥比王继续前进。在下一段通道的出口左边角落里有一个桶中藏着原力水晶。切开门并消灭一些拦截的毁灭者之后，还可以找到一个大桶中藏有提升体力上限的道具。



最后奥比王跳到了一辆战车上，必须摧毁战车头尾所架设的两架自动机枪。对于车头的机枪（画面左边），只要靠近后猛砍就可以。而车尾的机枪（画面右边）无法直接攻击到，只能使用投掷光剑的方法。如果投掷的距离不够的话，可以按住白键不要松开，这样能够把光剑投得更远。这样攻击两三次之后就能解决掉机枪。



使用人物	阿纳金
隐藏道具	5个
剧情简介	摧毁绝地学院之后，帕尔帕丁又将贸易联盟作为自己下一个目标，在他的指示下，阿纳金杀向了贸易联盟首脑的藏身之处。

开始面对的是手持电棒的士兵，如果被攻击到就会全身麻痹很长时间。由于本关有很多地方都是在高处作战，可以直接使用原力抓取举起这些士兵扔下悬崖。在广场前面右边的角落破坏一个装置可以找到提升体力上限的道具。用原力推开路障，经过一段通道之后来到外面的铁架，这里会出现一种手持斧型兵器的敌人。它们有点类似于手持长棍的绝地武士，都习惯于死死防御阿纳金的进攻，然后进行反击，而且他们很多招式无法防御，应该保持一定距离诱使他们出招然后反击。

用原力将对面高处平台出现的敌人推下悬崖，然后跳到对面。再穿过一条通道之后继续沿着铁架前进，第一道路障过一会儿就会自动打开。然后用光剑反射对面敌人的射击，将他们消灭后使用原力跳跃到对面。进入房中按下开关打开下一道路障之后，再出门跳回铁架。按照这样的方法经过几道路障，沿着铁架一直走到尽头，进入通道之后消灭所有的敌人，通道侧面的门就打开了。阿纳金进入门中切断电线，解除了附近的一道能量罩。进入能量罩后前面有一堆箱子中藏有能量水晶。在前面右转，切断两边的电线解除能量罩后，再出门按下开关连接桥梁，来到一个小平台上。将所有的敌人消灭，然后投掷光剑击毁对面的一个装置，前平台上的一个铁罩就会降下露出升降梯的开关，将阿纳金带到上层。

消灭几个敌人并且进入室内之后，首先往回走一点，可以找到提升体力上限的道具。再从指挥室出去，杀掉几个贸易联盟的头领之后，阿纳金遇到了敌人的战斗机。这场战斗没有太多技巧性可言，先用原力抓取附近的桶子砸向飞机，桶子用完之后不断投掷光剑攻击就行了。飞机的攻击方式都有明显的预兆而且速度不快，很容易躲过。



使用人物	奥比王
隐藏道具	6个
剧情简介	从克隆人的进攻中生还的奥比王回到了绝地武士的总部，与尤达大师会面，两人决定去遭到攻击的绝地神庙查看一番。

在这一关中，奥比王要与尤达大师并肩作战。尤达大师是绝地武士的领袖，实力一流，有他的帮助战斗当然会轻松很多。这里的敌人还是克隆士兵，不过出现了一些新的兵种。最开始有一种可以发射火球的士兵，攻击力较强，要优先解决。消灭第一篇区域中所有的敌人之后，奥比王和尤达大师一起使用原力跳上了左边的高台。此时对面的高台上出现了一些敌人进行攻击，它们将一根大石柱炸倒，却





正好成为一座桥梁，方便奥比王两人渡过。从石柱走到右边之后，地面上有不少会爆炸的箱子。这里藏着的好东西可不少，其中包括一个能量水晶和一个提升原力上限的道具，仔细搜索，不要漏过了。这个地方还会出现一些装备单人飞行器的克隆士兵，不过他们除了会使用火球攻击之外也没有太多特别之处，应该可以轻松应付。

接下来尤达大师和奥比王决定兵分两路。奥比王纵身跳上了远处的高台，敌人继续不断袭来，但是纷纷在奥比王的光剑下化为亡魂。奥比王继续使用原力跳过一道路障，此时有一个敌人企图从背后偷袭，但是被及时赶到的尤达大师击倒。两人又重新会合到一起。在这里左边角落的箱子里藏有一个原力水晶，利用它提升评价之后赶快杀敌赚取经验值吧。将所有的敌人都击退之后，尤达大师提示奥比王跟自己合力推开一根挡路的大柱子，并且跳到下层。

刚到下层奥比王又察觉了原力的异常，在路右边的一个箱子他找到了提升体力上限的道具。两人来到已经变为废墟的图书馆，奥比王对眼前的惨状大为震惊。两人跳到图书馆二层，在左边的角落中奥比王找到一块电路板，将它切开破坏后另外一端的门就打开了。出门之后，奥比王找到了一家炮台，操纵它击落了克隆战士的战斗机。最后，奥比王还需要面对数个克隆士兵的杀手，这些人身手非常敏捷，直接攻击的话绝对会被他们避开。取胜秘诀仍然是后发制人，耐心防御他们的攻击，当他们出招完毕之后会有一段硬直时间，这时候再用速度快的招式反击它们就跑不了啦。



使用人物	奥比王
隐藏道具	0个
剧情简介	得知自己的学生阿纳金成为了西斯武士，奥比王悲愤不已。他决心用自己的光剑来了断这一切恩怨。两个亲人就这样成为了仇人。



奥比王与阿纳金重逢了，然而这一对曾经情同父子的师徒，这一次却不能再次并肩作战。奥比王反复劝说阿纳金，希望让他回心转意，但是却没有丝毫效果，两人只能兵戎相见。

作为游戏的最终BOSS，阿纳金的实力却有些令人失望。最初他只会用一些初级的招式进行攻击，只要先防御之后再反击便可。注意反击的时候多使用速度较快的轻攻击，不要贸然使用破绽大的重攻击。在战斗的第三个场景开始，阿纳金会开始使用一些蓄力招式，这些招式是无法防御的。不过在使用蓄力招式之前会有明显的预兆，那就是画面显示慢动作效果，这就给我们留下了足够的反应时间。只要看到画面变慢，就应该马上闪开不能继续保持防御。接下来还可以趁机反击，如此反复就能获胜了。终于邪不胜正，阿纳金被奥比王打下了悬崖，身体全毁。但是帕尔帕丁救下了他的性命，并为他制作了包裹全身的铠甲。而关于西斯武士达斯·维达以后的故事，就不是“前传”中所讲述的了……





使用人物	阿纳金
隐藏道具	0个
剧情简介	消灭贸易联盟之后，阿纳金也感觉到自己面前只剩下最后一道障碍，那就自己的老师奥比王。两人之间的决斗无法避免。



随着奥比王将阿纳金击落悬崖，《星战前传3》的故事也落下了帷幕。不过在游戏中其实还存在另外一个结局哦！这就是隐藏的第17关"Revenge of the Sith"（西斯的复仇）。进入本关的方法其实非常简单，只要在完成全部16关并且观赏结局动画之后回到标题画面，然后再读取进度进入到关卡选择界面，就可以看见第17关已经出现了！

本关其实和第16关是一样的，只不过玩家操纵的角色由奥比王换成了阿纳金。战斗的方法与第16关也非常类似，小心防御即可，不会太难。

至于本结局的剧情，当然是完全相反的啦！阿纳金战胜并且杀死了自己的老师奥比王，回到了帕尔帕丁（也就是西帝亚斯）身边。然而此时的阿纳金已经不会臣服于任何人手下了，帕尔帕丁也成了他的剑下亡魂……



●在游戏菜单中选择SETTINGS，然后再选择CODES，就可以输入以下密码开启相应的功能。如果是第一次进行游戏的话，在标题画面会直接开始新游戏，而无法进入游戏菜单，这时候只要选择退出就可以看到菜单了。

密码	功能
TANTIVEIV	全场地
NARSHADDAA	全奖励关
AAYLASECURA	设定图
ZABRAK	全角色
COMLINK	全电影
JAINA	全能力和连续技
KORRIBAN	全关卡
KAIBURR	无限原力
XUCPHRA	无限血
BELSAVIS	血和原力快速恢复
SUPERSABERS	Super Saber Mode.
071779	Tiny Droid Mode.

●以下是可以在对战模式中选用的隐藏人物以及开启方法。

人物	开启方法
Ben Kenobi	完成第17关
Cin Drallig	完成第12关
Count Dooku	完成第4关
Darth Vader	完成第17关
General Grievous	完成第9关
Mace Windu	完成第10关
Serra Keto	完成第12关

●以下是隐藏的附加任务以及开启方法。

附加任务	开启方法
Episode IV Death Star	完成第17关
Grievous on the Run	完成第9关
Mustafar Lava Challenge	完成第14关
Size Matters Not	完成第15关
The General's Protectors	完成第8关



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



口袋妖怪可谓风靡世界的小精灵。《口袋迷》带你遨游口袋世界，最新动态，精彩专题，动画收录等尽收于此。赠品为主机口袋精灵包，还有非常珍贵的全球限量版皮卡丘掌机等你抽取。

口袋迷

■定价：18元　5月15日上市



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　上市热卖中



再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型。附赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册，限量大超值。另九色陆行鸟只限邮购，详见本期《电玩通》广告。

金色陆行鸟

■定价：19.8元　上市热卖中

动感新势力 ANIME NEW POWER DVD 钻石版动画歌曲MTV精选集 附赠火影头带 收录二十首最经典的动画MTV

动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV。真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装，弥足珍贵。

动感新势力钻石DVD

■定价：24元　上市热卖中



4月11日第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏（第二版）

■定价：25元（免挂号费）　上市热卖中



两张音乐CD收录柯南开播十年经典歌曲，云集了仓木麻衣、爱内里菜、ZARD等大牌歌手及乐队。赠品为珍贵柯南纪念徽章和特制收纳盒。

名侦探柯南主题歌精选集

■定价：22.80元　上市热卖中

动感新势力 DVD Platina 白金版动画歌曲MTV精选集

国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵。第三版上市，该出手就出手。

动感新势力白金DVD

■定价：24.80元（第三版）　上市热卖中



新鬼武者首度爆光，圣斗士二十周年纪念黄金之奥义，战神CG，樱大战终极影像，音乐CD旅之歌，游戏MP3，壁纸，手机图片，铃声大奉送

电玩新势力（44）

■定价：9.80元　5月20日上市

电子游戏软件	
2005年第1～12期	9.80元
动感新势力	
15、26、27期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～33期	9.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～44期	9.80元
银时计至尊豪华版	99.00元
电软十周年纪念金币套装	149元
轻松胜利十一人（WE足球）	15元
游戏创造（一）	18.40元
标准掌机典藏（少量）	20.00元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
动新2004年合集（下）	50元
动新蓝宝石MTV	9.80/19(豪华)元
动新红宝石MTV	9.80元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

求道 破坏 大成

修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以"达"字为标准，成就常人所不及的领悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解"游戏的最高境界究竟为何"，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

Vol.9

□责编/荇菜

FOCUS TODAY!!

忍者题材动作游戏最高杰作　全程无伤100%斩杀绚烂攻略!!

本期电击光盘影像收录!

SHINOBI忍 全斩杀无伤通关 PLAYER：鬼神



之前在论坛上看到有读者问为什么前两期没有修罗殿，荇菜在这里首先要谢谢大家对这个栏目的关注。其次要说明的是，想要修炼成游戏高手绝非一日之功，而修罗殿的选稿宗旨是精益求精，决不会滥竽充数，所以请大家耐心期待更精彩的内容吧！荇菜也要在这里呼吁一下，不管做什么事情都要戒除浮躁，不能片面追求进度。曾经有一位读者联系编辑部，称"刚买了某游戏三天就打穿了，可否投稿"。当然对于这位读者的热情荇菜还是给予肯定，不过对投稿的含金量就难免有点怀疑了，三天修炼成一个高手毕竟是不太现实的事情。

好了，说了这么多废话，还是让我们来进入正题吧——本期修罗殿焦点：陈年佳酿《Shinobi忍》美版最高难度，全程无伤，敌人100%斩杀、全BOSS一刀斩究极攻关，使用人物为守恒，由"鬼神"献上！

正式开始前先说几个游戏中的技巧：

恶食八双：在做杀阵的时候，刀的攻击力随杀敌数（也就是字的燃烧数）而递增，八双手里剑也有同样的作用，因此就出现了BOSS战杀阵中一个八双打掉BOSS大半HP甚至直接杀死BOSS的现象。是杀死高体力杂兵的有力武器，也是高难度下一刀斩BOSS的必要手段

狂刀：即DASH连砍，也有人称为速砍等，S忍的专用杀敌技巧，地面和空中皆可。方法为锁定状态下DASH和斩快速交替按。原理是用挥刀取消DASH时间，再用DASH取消挥刀硬直，如此循环达到疯狂斩杀的目的。

1A >>> 摇光

关卡战：对付忍者尽量绕到身后攻击，正面攻击的话在此难度下很容易被防御并受到反击。遇到坦克和忍者同时出现时，由于是游戏初期，坦克的体力很弱，应先杀掉（在坦克后面攻击，以防被炮管打到），限定条件是100%杀敌，所以单纯的杀掉路上的杂兵是不够的，在第一个胧币处，拿到胧币再回来就会出现4个杂兵，在拿第2个忍卷的小巷里也有8个杂兵（引杂兵，几乎每关都有这种情况,后面就不再叙述这些）。

BOSS（直升机）：毫无难度，待直升机放出导弹，用手里剑引爆，会对BOSS造成很大的伤害。消耗掉BOSS50%的体力后，再杀掉4个杂兵，然后就





可以一刀斩掉BOSS。

1B >>> 破军

有一点先说一下，敌人自己跳楼摔死仍计算KILL，所以不用担心杂兵自杀而减少KILL。这关为封印挂卡，很多杂兵都去引出杀掉。杂兵还是以忍者为多数，没什么难点。

BOSS（守恒）：4字的威力不足以一刀斩掉BOSS，所以这里消耗BOSS体力的方法就是要BOSS"跳楼"4-5次后。做好杀阵后不要急于去斩BOSS，离他近点，等他使用突刺攻击，然后2段跳，空中DASH斩BOSS背。或者足踢BOSS然后移动到背后一刀斩。

2A >>> 开阳

关卡战：出现新敌人狐狸和鸦天狗。狐狸动作迅速，正面攻击可能会被躲过，在侧面攻击或使用蓄力斩比较好。鸦天狗只要距离不是很近它不会攻击的，做好杀阵再去给它致命的一击吧。

BOSS（银男.铜女）：一男一女，女的血比较少，正面一发手里剑，然后背后十九发就可轻易干掉。接下来杂兵出现，做好杀阵，不要急着去斩男的，否则会被他的锤子打到。先用手里剑麻痹他，然后背后一刀。





2B >>> 武曲

杂兵忍者强化，攻击意识也变得更为积极，多用手里剑牵制。有会飞的杂兵和忍者同时出现的地方，应先杀会飞的，然后落地使用蓄力斩。

BOSS战（直升机）：打法和1A没什么区别，但引爆导弹对BOSS的伤害大大降低，加上强化忍者的骚扰变得更为麻烦。如果BOSS放导弹且又有杂兵的情况下，快速躲到直升机下面，在导弹即将落地或碰到自己时出刀砍。BOSS的体力被消耗到四分之一时就可做杀阵将其一刀了断。

3A >>> 玉衡

关卡战：忍犬……很难对付的杂兵，正面比较难下手，最好到侧（背）面攻击，在SUPER难度下忍犬攻击意识极为积极，对付多只忍犬不要吝惜手里剑，八双麻痹后快速解决。手里剑不足够使用八双时就用蓄力斩。

BOSS（伯乐）：太简单了,和关卡的难度不成对比。一个八双麻痹6条忍犬，做好杀阵，然后在伯乐侧面斩上一刀。

3B >>> 廉贞

关卡战：没难度的一关，被蜘蛛网粘到就立刻DASH然后跳开，尽量不要在蜘蛛网移动，以免在行动受到限制时给其余杂兵有可乘之机。如果蜘蛛网面积太广，无法一次跳出网的范围，且又有杂兵要杀，那么先用手里剑麻痹杂兵后再杀比较安全。

BOSS（白云）：普通杀阵一刀只能伤BOSS三分之一体力，这时就要抓挑衅时机来完成一刀斩了。BOSS挑衅的时机是在放出杂兵几秒后，它会往墙上爬，杂兵出现后，先躲过BOSS的二次攻击，然后快速做杀阵，做好杀阵后，BOSS正在上爬的话，不要客气，秒杀了它吧。

4A >>> 天权

关卡战：这关是在街道内战斗，狭长的街道很适合用蓄力斩，配合八双手里剑来做连斩效果更好。新增杂兵飞鹅的火球攻击和冲撞很讨厌，一不小心就会被伤到，做杀阵不要太急，注意躲避。飞鹅和忍者同时出现的地方，还是要先杀飞鹅（它体力较弱），然后落地，如果忍者离的很近就DASH开，然后蓄力斩，或者用手里剑麻痹后再杀。飞鹅和坦克同时出现的地方，快速杀飞鹅，但不要在一个地方停留太久，否则会被炮弹炸到。做好杀阵后，直接使用蓄力斩。



BOSS（焰）：焰的攻击方式很简单，小火球＋大火球。只要站在左面的房子上，火球攻击就可以无视了。要一刀斩很简单，但不可离太近，否则他会移动到别的地方。做好杀阵，先用手里剑麻痹它，再移动到身后一刀斩。

4B >>> 文曲

关卡战：杂兵虽然和4A完全一样，但由于地形变化，使得难度突增，浮空杀敌时也要注意躲避。由于地面大都是岩浆，在躲避时一定要找好落点。最后区域的浮空地形给飞鹅的火球攻击和冲撞提供了良好的攻击条件，此关难点也在这里，往往在浮空时被飞鹅的火球打到，没有太好的解决办法，只有硬着头皮打。坦克的炮弹威胁不大，只要不在同一个地方停留就不会被打到。

BOSS（红天鹅）：同3B一样，必须要抓住BOSS挑衅的时机才能对它进行一刀斩。红天鹅的挑衅是在放出杂兵后的30秒。在杂兵出现后，耐心回避杂兵与BOSS的攻击（建议在四周的墙上壁走，围着场地转圈），等20秒过后开始制造杀阵(不要杀得太快)，做好杀阵后，BOSS翅膀抖动并且说话时就是挑衅了，不要犹豫，上吧。

5A >>> 天机

关卡战：SUPER难度下水位会上升很高，要多注意。新杂兵飞忍，它的冲刺攻击很有威胁，往往在做杀阵时被伤到。应对方法还是一条，多用手里剑牵制。如果飞忍在距离较远的地方，可用手里剑麻痹后让他落到水里淹死。

BOSS（金刚）：很简单的一个BOSS，开始可用手里剑麻痹BOSS让他攻击不能；等杂兵出现后，快速杀掉6个，杀掉第7的时候顺势在空中使用八双手里剑将BOSS再次麻痹，然后去背斩。

5B >>> 禄存

BOSS（玄九蛇）：BOSS的攻击不难躲过，只要一直在BOSS背后躲着就没什么危险。BOSS移动时产生蓝色冰柱要注意躲避，看到地面有异就立刻DASH到别的地方。杂兵蛇移动灵活，攻击判定只有头部，不易砍中。在出现杂兵后，不要急于做杀阵，等小蛇分散后再开始做杀阵。做好杀阵后，BOSS处于攻击后的状态的话，会有几秒的硬直时间。不要错过时机，让BOSS品尝下满字杀阵的威力吧。

6A >>> 天璇

关卡战：由于本关是从上往下移动，杀敌时可能会不容易找到杂兵的位置，所以要对关卡设置了如指掌。通往下一区域的出口都在入口处的正下方。

BOSS（刻）：刻是盲人看不到，只要不在水里移动他是不会攻击你的。贴在左面墙上等待杂兵出现，壁斩一个，然后干掉右面的那个杂兵。壁走杀中间的2个（留一个），再杀前面的2个，回到中间杀掉刚才没杀的那个，BOSS此时应该就在正下方。手里剑麻痹，背后一刀。另一种方法：在初始位置一直不动，等杂兵出现后，跳起DASH斩杀一个，剩下的杀敌顺序和上面的方法一样。



6B >>> 巨门

BOSS（八面王）满字杀阵只能够斩BOSS不到50%的体力，只有依靠打BOSS的挑衅状态才能一刀斩。一开始直接移动到BOSS前面的那个平台上，这样他只会使用黄色的3道激光攻击。攻击2次后就会出现4个杂兵，BOSS再攻击一次后就开始做杀阵，不可以杀的太快，杀掉4个后，剩下的4个杂兵出现，快速杀掉（BOSS会在放出第2次的4个杂兵后立刻开始挑衅），BOSS此时4只手出现八卦，嘴里吐出寒气，这就是挑衅了，冲上去一刀斩。





7A >>> 贪狼

关卡战：女忍者动作灵活，很会躲避，还是要多用手里剑牵制。强化鸦天狗皮糙肉厚，一定要做好杀阵后再杀。关卡过程中可做3个9字特效杀阵，要保证9字杀阵达成，还要无伤，还是有点难度的。这里简单说一下打法：第一个先杀3个女忍者，往前走，引出下面的杂兵；再杀一个女忍者，回头杀掉会飞的那个杂兵；再杀掉最后的女忍者，最后3个会飞的杂兵，全部斩杀，看特效吧。第二个：先杀迎面的女忍者，接下来前面的2个会飞的杂兵；回头，蓄力斩，运气好一次能蓄掉下坡的4个女忍，再杀最后的2个。第三个：一路冲到通往下一区域的门口，杀女忍和2个会飞的杂兵；再杀前面的那女忍，跳出去杀掉最后一个飞在空中的杂兵；这时剩下的4个女忍应该也来到这里了，用手里剑牵制，做掉她们吧。



BOSS（朱刃）：对朱刃，不可在地面移动，开始跳到香炉上面可安全躲过她的攻击，但站位要好，否则还是会被打到的。第一次的4个杂兵出现后，再等10秒左右开始做杀阵，这样在玩家斩杀这4个的时候，剩下的4个杂兵就会出现了，斩杀杂兵时，可用手里剑把BOSS麻痹，以免她防碍到玩家制作杀阵。杀阵做好后，八双手里剑将BOSS麻痹，背后一刀斩。

7B >>> 天枢

BOSS(藏蛟龙)BOSS的各种攻击方式多种多样，秀真会的他全会。开始，只要用跳来吸引BOSS攻击即可，这样BOSS就不会使用别的招数，慢慢的等到4个杂兵出现后开始做杀阵。每杀一个杂兵就用跳吸引BOSS攻击一次，这样连续斩杀8个杂兵后，冲过去砍BOSS，他肯定会使用DASH兜后到秀真身后攻击，这时立刻2段跳跳起，空中DASH斩(其实和1B最后杀BOSS的方法是一样的)。

8A >>> 北辰

关卡战：对跳跃要求比较高的一关，熟悉地形后也没什么，可在几乎完全浮空的地方斩杀杂兵未免有些害怕。关卡前面没什么好说的，只要注意飞忍就没什么大问题（杀杂兵时一定要斩背面）。飞忍的冲撞攻击简直令人吐血，还是手里剑麻痹后杀。最后通道区域是此关难度最高的地方，第一批杂兵出现后先杀2个，然后用手里剑将飞忍麻痹让其摔死，再把剩下的杀掉。第2批杂兵，安全起见一个八双手里剑全部麻痹，让他们摔死吧。第3批只有3个杂兵，杀掉走人。

BOSS战（门）：其实这根本不能算是BOSS斩，把它当成一个特效杀阵来做掉吧。快速杀掉会飞的杂兵，4字杀阵以上再斩掉棍失神，做好杀阵　。

8B >>> 太一

关卡战：最后一关，也是难度最高的一关，强化忍者体力极高，背后要4刀才能杀死，还好有体力较弱的飞行杂兵来提升杀阵威力。前半段的3个棍失神是比较棘手的，其中最后一个最难办。接下来说一下每个棍失神的打法。1：4个会飞的杂兵不要杀太快，做好杀阵棍失神正好跳出地面，跳起、锁定、DASH斩，或先用手里剑麻痹再杀。2：由于是在走廊中，地形狭窄，很容易被飞行杂兵的火球攻击打到，要注意躲避。杀阵做好后，手里剑麻痹，然后再杀棍失神。3：直奔右面的忍者，背后狂刀4次；杀掉后，再快速斩杀2个飞行杂兵，空中手里剑，麻痹那个忍者，（速度够快的话棍失神刚刚跳出地面）杀之，然后手里剑麻痹棍失神，一刀斩之。（注意：刀斩或手里箭被棍失神防御后，不要犹豫立刻使用八双手里剑）



最后区域的上升平台，此关100%KILL的难点全部在此。由于地形很小，杂兵体力太高，往往背斩几刀后就打到下一层去了，如果没有打到下层而是摔死，那么就不要管了，继续前进。飞行杂兵要先解决，但不能急。最后的4杀阵，做掉3个飞行杂兵，棍失神2刀斩死。好了，去见最终BOSS吧。

BOSS（产土蛭户）：变态的关卡自然有变态的BOSS，开始攻击他7次后才会出现HP，现在才算是正式开始了。开始后，先用足踢牵制BOSS攻击，待杂兵出现后注意躲避。SUPER难度下杂兵的火球攻击十分频繁，要耐心躲避。等到出现4个杂兵后开始做杀阵，好好的利用杀阵有效时间，慢慢杀（做杀阵时如果BOSS要使五连斩，立刻给以足踢）。杀完4个杂兵后，下2个出现，继续慢悠悠的杀。在最后2个杂兵出现后，机会来了：注意BOSS的动向，做好杀阵。如果BOSS在地面，那么先用足踢，然后DASH到他身后背斩。在空中出现后就使用空中兜后来背斩。





蓝色的惑诱

新一代DVD光存储媒体技术漫谈

事件 **HD DVD阵容的主导厂商之一东芝日前宣布，他们已经成功开发出使用三层存储层的新型播放专用HD DVD光盘。这种光盘的容量达到了45G,能够容纳12小时的高清晰HDTV电视节目。东芝计划将这新型光盘作为HD DVD-ROM的高级规格向DVD论坛做出提案。同时东芝还公布了另外一种HD DVD和DVD的四层混合型光盘技术,可以在同一张光盘中存储DVD内容和HD DVD内容,有助于促进从现行DVD标准向HD DVD标准的过渡。**



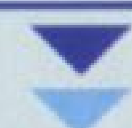
单面三层光盘新规格的成功实现，可以说是HD DVD光盘技术的一大进步。此前已经公布的HD DVD光盘标准，包括单面单层15G以及单面双层30G,而单面三层HD DVD光盘则在30G的标准之上提高了50%之多，已经接近于单面双层"蓝光"DVD光盘的50G容量。目前,HD DVD阵容和蓝光阵容正在对新一代光存储媒体的统一标准问题进行交涉，而单面三层技术正是HD DVD阵容所提出的要点之一。新光盘的问世,证实了此技术实现的可能性,无疑也成为HD DVD阵容在交涉过程中的一颗重要砝码。

注："DVD论坛"是DVD存储技术的行业标准组织，包括200多家电子、信息技术和内容提供商。

作为游戏玩家，"光盘"可能是平日与我们打交道最多的东西之一了。从PS、SS时代的CD，到现在所流行的DVD-5、DVD-9；喜欢刻录备份的朋友还会接触到DVD-R、DVD+R等类型的光盘。而现在HD DVD和蓝光DVD也已经浮出水面，成为大家所关注的热点。有些朋友可能会对这些名词感到一头雾水：HD DVD和蓝光DVD究竟是何方神圣？它们与现行的DVD标准有什么差别？它们各自有什么特色，又有什么前景？在这篇文章里，我们就来对这些问题作一番解答。



从现行DVD规格说起



众所周知，在现代社会中，全世界各个地区、各个领域之间的交流日益发达，因此技术标准的统一就成为一个重要的问题。设想一下，假如有一天世界上的电源插头大小都不一样，每个插头只能对应一个插座……那将会是多么混乱的情景呢？日常生活中是这样，在高科技的领域当然也同样如此。互不兼容的系统规格会引起生产和生活上的不便，进而造成社会财富的损失。然而事情又并非这么简单。为了自身的利益，很多商业集团都希望自己成为行业标准的制定者和领导者。有些特别强有力的厂商最终可以达成垄断的目标，占据市场的主导地位--举个例子，就好像家用电脑操作系统领域的Microsoft一样。然而，更多的时候却会形成多个厂商或者集团互相对立、互相制衡的局面（对于这种情况我们玩家是最熟悉不过的了，PS2、NGC、XBOX……呵呵）。



在目前的DVD刻录规格上就是如此，目前的DVD刻录规格主要包括两种：一种是"DVD刻录联盟"（由惠普和飞利浦领导）所制定的DVD+R和DVD+RW标准，另一种则是"DVD论坛"（由东芝和先锋等厂商为主导）所制定的DVD-R和DVD-RW标准。这两大阵容之间的竞争，对DVD刻录和读取设备的进一步普及造成了障碍。虽然随着技术的进步，现在已经有同时支持"+"、"-"两种标准的设备问世，在一定程度上缓解了这一个争端，但是问题并没有从根本上解决。我们还是经常可以听到"这个牌子的光驱读DVD-R好，+R的盘比较挑"之类的话，当大家去电脑市场采购光驱、光盘的时候，也免不了也要问清楚它们对这两种规格的兼容性。



这两种规格无法调和，于是人们只能将统一标准的希望寄托在下一代的光存储媒体上。2002年初，DVD论坛技术指导委员会的成员经过讨论之后，宣布了新一代的高密度DVD存储技术标准--蓝光（Blu-Ray）。这种DVD技术采用蓝色激光，不同于现行的DVD技术所使用的红色激光，故而得名。然而好事多磨，就在蓝光DVD详细规格即将制定完毕、DVD技术标准趋向统一的时候，蓝光阵容内部却产生了分裂。2002年底，东芝宣布退出蓝光阵容，联合NEC推出了DVD AOD标准，也就是HD DVD的前身。于是下一代的DVD标准再次演变为蓝光和HD两大阵营对立的局面。



需要说明的是，蓝光和HD两种技术都是使用蓝色激光。要长时间放射出稳定的蓝色激光，其技术难度要比红色激光要大得多，因此直到近年才得以运用在光存储领域。如果大家有一些光学物理方面的知识，就应该知道光线的颜色差别实际上代表了它们的波长差异。红色激光的波长是650nm(纳米),现行的单面单层DVD容量只能达到4.7G，也就是我们俗称的DVD-5（指它的容量大致是5G，单面双层的DVD-9同理）。而蓝色激光波长是405nm,使用蓝色激光作为读取媒体，可以将聚焦的光点尺寸大大缩小。以蓝光DVD为例,它的数据轨道之间的间距是0.32um（微米），不到现行红光DVD（0.74um）的二分之一。而它的记录单元凹槽最小直径是0.14um，也大大小于现行红光DVD的0.4um。如果光盘面积保持不变，存储密度的加大自然也就表示着存储容量的加大。使用蓝光技术的DVD光盘容量比起现行DVD光盘提高了200%-400%，这样才能满足飞速发展的高清晰HDTV节目的要求。



锐意创新的蓝光DVD

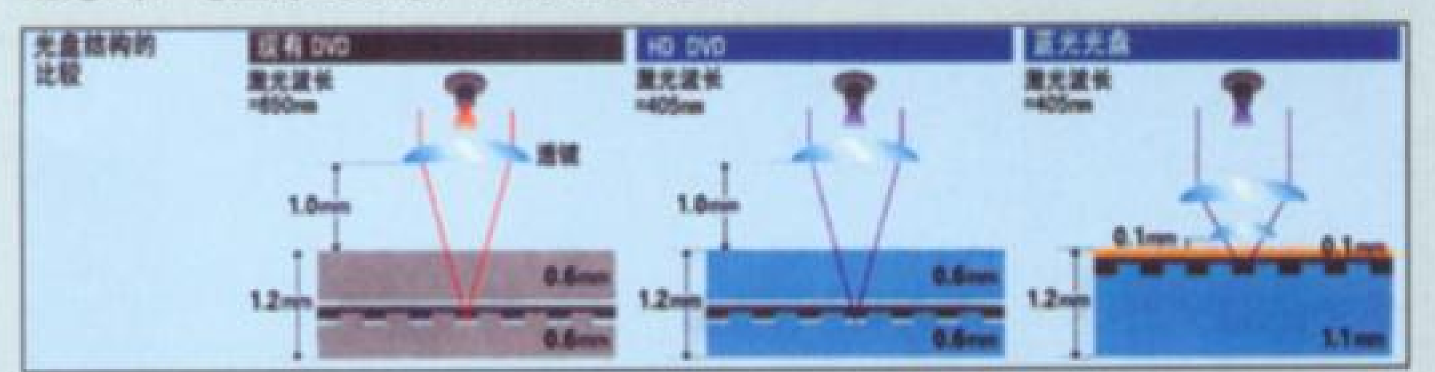


蓝光阵容包括戴尔、惠普、日立、LG、松下、三菱、先锋、飞利浦、三星、夏普、索尼、TDK以及汤姆森等13家厂商。大家非常熟悉的索尼就是蓝光阵容中最为活跃的力量之一，据推测，在索尼的下一代家用游戏机平台PS3上就将采用蓝光DVD作为存储媒体。

蓝光DVD的结构与现行DVD有较大的差别。现行DVD光盘厚度为1.2mm，记录数据的存储层位于光盘的中间，距离表面0.6mm。蓝光DVD光盘厚度同

样为1.2mm，但是存储层离光盘表面只有0.1mm。由于存储层与表面之间的距离缩小，这样即使在光盘读取过程中发生倾斜，其位移也会大大小于普通的DVD光盘，所以激光不会发生大的偏移，仍然可以比较准确地对准读取目标，提高了数据读取的稳定性，也为进一步增大存储容量提供了可能性。单层蓝光DVD存储层的标准容量有三种，分别是23.3G、25G和27G。

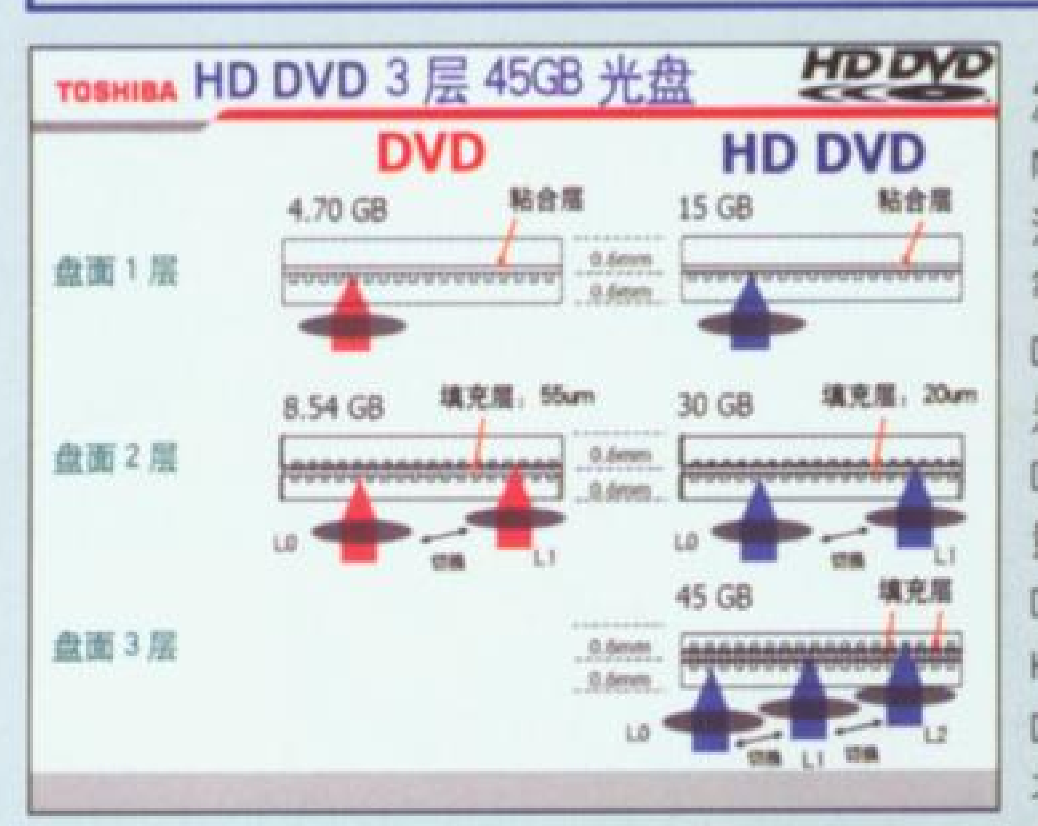
后来，索尼又开发出有两个存储层的蓝光光盘，这两个存储层分别位于离光盘表面0.75um（微米）和0.1mm的位置，单面双层的蓝光光盘容量比起单层光盘又提升了一倍，可以达到50G。蓝光DVD采取MPEG-2作为流媒体压缩方式，与全球的数字广播标准相兼容。



蓝光DVD技术比起现行技术来是一个很大的进步，然而就像我们所提到的那样，蓝光光盘本身的结构和格式与现行的红光DVD差异很大，无法兼容。如果要采用蓝光DVD规格，生产厂商必须完全更新自己的生产线。由于现行的DVD市场仍然具有比较强大的生命力，在短时间内并不会被彻底淘汰，因此更新生产线就意味着成本大大提升和现有DVD市场上的利益损失，这就为厂商进入蓝光阵营设置了一道无形的门槛。此外，由于存储层与表面之间距离很小，如何保护存储层不被磨损也成为问题之一。TDK目前已经开发出了具有很高强度的表面保护层，并且运用在现行的DVD光盘上，取得了不错的效果。但是使用这种技术的新型光盘无疑要比其他普通光盘贵出不少。如果蓝光光盘需要普遍采用这种技术的话，成本又将再度提升。目前，虽然三菱等大厂已经开始制作并销售蓝光光盘，但是蓝光技术想要得到整个市场的承认，还需要时间。

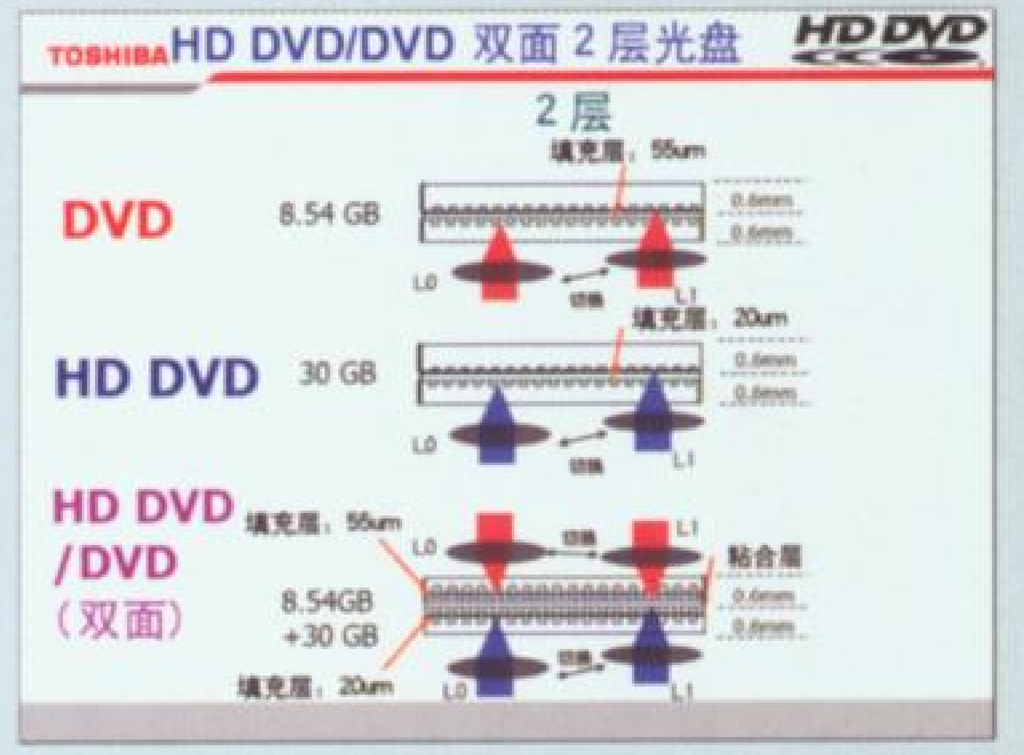


老成稳重的HD DVD



HD DVD标准的发起者是东芝和NEC，并且得到了三洋、Memory Tech等厂商的加盟。HD DVD的数据轨道间距是0.34至0.4um。HD DVD光盘单层标准容量是15G，低于蓝光DVD。从容量上看，HD DVD比起蓝光DVD来要技术差距还不小的。但是比起完全创新的蓝光DVD，HD DVD的优势在于和现行系统的兼容性。东芝认为，现有的DVD市场仍然在持续增长中，短期内还不会衰退。如果能够积极利用现有的资源，将会有利于向下一代DVD技术的过渡。

HD DVD光盘的结构和现行DVD比较类似，存储层距离表面也是0.6mm。因此，生产HD DVD盘片不需要像蓝光DVD那样完全更新整条生产线。目前全世界的DVD光盘生产线中，有70%以上只需通过简单改造就能转为HD DVD生产。在流媒体压缩方式上，HD DVD除了支持通用的MPEG-2格式，还支持H.264和WMV-9格式。这两种格式的优势在于高度的压缩比，以及低廉的专利费用，因此虽然在容量上HD DVD比起蓝光DVD来要处于下风，但是在实际存储内容上却也有自己的优势所在。



回过头来看看本文开头所提到的单面三层HD DVD光盘技术。它的每一层的标准容量都是15G，由一张0.6mm厚的双层HD DVD和一张单层的HD DVD粘合而成（当然，虽然说起来好像很简单，但是具体实现起来并不是像用胶水粘合两张纸那么容易，呵呵）。东芝仍然强调，以目前的生产条件，仍然只需小幅度的调整便可以顺利生产这种新型的三层光盘。在控制成本的基础上取得不输于蓝光DVD的容量，可以看出HD DVD阵容是铁了心来打这张兼容牌。而同时发布的四层混合光盘则更加印证了这一点。这种四层混合光盘由一张0.6mm厚度的双层HD DVD光盘（容量为30G）和一张0.6mm厚度的双层DVD光盘（容量为8.5G）粘合而成，兼容了新旧两代读取设备。HD DVD阵营希望通过此种策略，来迅速获得市场和用户的认同。

新技术的前景预测

就像我们上面已经说到的那样，从技术角度来讲，蓝光无疑要领先不少。但是HD DVD却牢牢地抓住了"控制成本"这张王牌。由于蓝光DVD占据了数据存储量方面的优势，因此许多计算机制造厂商都已经表示将会在新主机中采用蓝光DVD。然而，真正决定DVD盘片市场的仍然是电影业。现有的DVD技术标准，就是在影业公司的干涉下确立的。HD DVD虽然容量较小，但是对于一部长度有限的电影来说已经够用了，此时它的兼容性优势就体现了出来。目前除了索尼旗下的哥伦比亚影业确认支持蓝光之外，其他电影业巨头都没有明确表态。而HD DVD的技术标准在交由DVD论坛讨论之后终于得以通过，这实际上从一个侧面表示HD DVD标准已经得到了影业的承认。在新的三层45G容量HD DVD光盘和HD DVD/DVD混合光盘技术公布之后，华纳、环球、派拉蒙等电影公司也迅速表示了欢迎。此外，HD DVD支持WMV-9编码的特性也成为它的优势之一。有消息表明，微软公司在下一代操作系统"长角"中将力推自家所开发的WMV-9影像编码格式，因此当然是选择了支持WMV-9的HD DVD技术。可以说，HD DVD已经在竞争中抢得了先机。不过，蓝光毕竟代表了更先进的技术力量。在这场旷日持久的对抗中，它同样有胜机存在。例如蓝光阵营与电影业厂商正在逐步达成协议，实现数字内容的自由化；而微软也曾经表示只要蓝光增加对WMV-9的支持，那么合作也不成问题。因此，新一代DVD标准之争最后的胜利者将是谁，现在还很难有一个确切的答案。

不过，用户们最希望看到的结果当然还是统一标准的出现。现在东芝、索尼等各方也在进行一些交涉，希望可以达成两大阵营的和解。不过从目前已知的消息来看，谈判并没有实质性的进展。而在前不久的微软新一代主机XB360的发表会上，微软确认XB360将使用与XBOX相同的DVD光驱，存储媒体是现行的单面双层DVD-9光盘。至于采用这种存储媒体的理由，微软表示，XB360将于今年年底面世，而无论是HD DVD还是蓝光DVD从短期内来看其价格都无法降低到可以接受的范围，故此采用现有的DVD技术能够缩减成本，有利于新主机的推广。看来，下一代DVD技术要走进我们生活，还有很长的路要走。

规格		HD DVD	现有DVD	蓝光DVD
盘片容量（只读）	单层	15G	4.7G	23至27G
	双层	30G	8.5G	46至54G
	三层	45G	无	无
盘片容量（只读）	单层	20G	4.7G	23至27G
	双层	32G	8.5G	46至54G
双面规格		与DVD混合	有	无
激光波长		405nm	650nm	405 奈米
资料传送速度		36Mbps	10Mbps	36Mbps
盘片直径		12cm	12cm	12cm
盘片厚度		1.2mm	1.2mm	1.2mm
存储层与表面距离		0.6mm	0.6mm	0.1mm
数据轨距		0.34um	0.74um	0.32um
纪录单元最短直径		0.13um	0.4um	0.138至0.16um
影像编码方式		MPEG-2，H.264，WMV-9	MPEG-2	MPEG-2

□文/Cash 责/苻菜





当如夏花 灿烂芳华

春天的花是最容易被赞美的，她借着灵动飘逸的季节彰显着优美和淡香。

秋天的花寄托着典雅和忧郁，她在瑟瑟的季节里反而更容易掀起你心中的波澜。

冬天的花流露着清冷和孤高，美丽和气质，她都占据。

唯有夏天，在这个时节里人们似乎为炎热所苦，没有什么心思去欣赏周遭的美，汗水和浮躁中会觉得周围的一切都是那么难耐。

但其实就在酷暑中，夏花正在灿烂地绽放，或雍容、或清秀。你只要在刺眼的阳光中留意一下这些花，自会有一丝清凉的感觉沁上心头，可以在瞬间安抚下你心中的燥动。这是一种超然于这个季节的美，这些花儿以沉静面对着喧嚣。

我们要记得这些花，我们也可以成为这些花。近在眼前的压力也许正参杂在烦热的气流中破坏着你的心情，那就想想那些花——我们就要在这样的夏日里奔放地盛开，以自身的灿烂对抗炽热的阳光、以自身的芬芳掩去燥热的空气。

你会绽放的，一定会绽放，正如夏花，灿烂芳华。

而花也不会是只开这一季，下一年，一样会延续她的美丽。

四川成都 李明柯

唯夜你好，本来早就想给家写信了，可对自己的字很没信心，所以一直也不好意思提笔。

各位编辑部的哥哥姐姐（我还很小，才初二），可以安慰安慰我吗？因为在我身边根本没有其他TV游戏玩家，我根本没有真正的friend。

等有时间叶子给你回一封信，你就会对自己的字很有信心了……嗯，你在“家”里有很多朋友啊。而且我觉得，敞开自己的世界去寻找各个方面的friend，你会得到更多的幸福。

桂林全州 龙敏博

小夜子在第10期的家里写的小故事，里面那个帮你喊人、最后还拿了你NGC的女生，我敢肯定就是飞月！原来你们打小儿就认识啊？！不要隐瞒啦，坦白从宽吧！最后，祝咱们电软的游戏攻略越写越好！

你何以如此肯定啊？要是月亮的话，她根本不需要找个理由再向我借NGC，直接抢过去就是了，而且我还没脾气。飞月学姐的这种直接和坦诚，一直是我努力学习的目标……

不过既然提到了月亮和NGC，那就请她粉墨登场给同学们鼓舞一下士气吧，这次咱不来叶子那种软绵绵的柔和，就来一个强硬的——同学们，革命了，再坚持那么十天半个月就可以迎来新的生活！

猜错了哦～

飞月暴力版 暑期给你好看

NGC怎么啦记住上面不仅有生化还有火纹等过了六月八号咱就把过去的一切都砸烂COME ON EVERYBODY什么烦恼什么压力都去它的吧自由啊它就在眼前

辽宁大连 ???

飞月你好，请问你是怎么喜欢上玩游戏的？我的女朋友一看我玩游戏就生气，她已经“看”坏我的好多机器了。希望你能帮我想想办法，我不想成为地下游戏者。

其实月亮进入游戏世界的理由非常简单，一切都拜某个顶蘑菇踩乌龟的水管工所赐。建议你同化熏陶一下你的女朋友，不要光是自己玩，也推荐几款不错的让她小试一下，现在有这么多女性游戏fan，相信她一定也会马上迷上游戏的，如此一来不就皆大欢喜了吗？

内蒙古包头 紫竹

风林、叶子，我是一个快高考的学生。在从初四到高三这段时间里，是电软和家里人一次又一次给我鼓励，让我从一次次的伤感中重新找回快乐，谢谢你们。其实早想给家写信了，就是怕你们不回复，所以现在才写。在最后的一个月里我还应该继续支持电软吗？求叶子告诉我（真的很迷茫）。



有时难免会因为时间或版面等因素没能及时回应，但叶子确实看到了你们的信。心意传达到了，就是一种幸福。

如果电软带给了你很多美好回忆和感动，那我想你在内心深处肯定没有犹豫，我们也不会怀疑——在高考之后你会继续支持电软。而在高考之前的这段时间里，如果你觉得确实有必要做出一个暂时的取舍选择，那就请按自己的心意来吧。暂时不看电软，并不意味着不支持电软了，在心中记着我们和我们的家，很多时候就已足够。

湖北武汉 勺

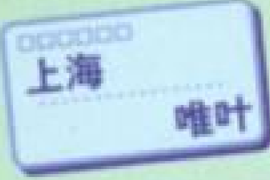
最近因为要小考的原因，妈妈不让我玩游戏了。我本来还想看看电软，没想到连这都不允许了，所以我要暂时离开电软两期，考完了我会继续支持你们。祝小编们的业绩也像我的成绩一样。

记得在很早一期叶子就说过，让我们一起进步，在前进的远方彼此等候。

由于学习等原因暂时告别没关系的，重逢一点儿也不遥远。而且，看来我们要进一步努力提升业绩来保证你的成绩啦。



健康饮食身体好



上海 唯叶

看到我的名字别吃惊，这名字我在2000年就用了，绝无抄袭！知道小夜子很累，所以呢，我把我的日常营养表提供给你以作参考。

早餐：一杯橙汁不可少，美容、增加免疫力还可以提神。另外可以吃些面包和新鲜生蔬菜。

午餐：很重要，适当吃些牛肉、蔬菜和鱼类等。如果怕发胖就饭后喝杯咖啡，可以减肥哦。

晚餐：饭后记得吃生黄瓜和番茄，增加营养吸收，还有助于塑造良好的体形。还有就是睡觉之前别忘喝牛奶，它会帮助你保护好胃。

我确实很累，但同时也很懒……饮食营养调配这方面真的一直就没太在意过，十分感谢你体贴的建议。小夜子突然想到，对于面临高考的同学来说，这个营养表也会比较有意义哦，那大家就来分享一下吧。

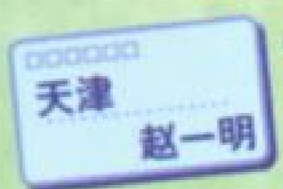


黑龙江孙吴 侯秉健：现在购入GBASP是否有“脑壳进水的迹象”（同学就这么说我）——但我个人认为，虽然NDS和PSP已经推出，但GBA上的好游戏超多的。毕竟咱们玩的是游戏、是快乐而不仅是机能和时尚。不过虽然我有自己的想法，但还是请叶子和木头给个意见吧。

你这个“玩的是游戏”的想法很对啊。不过呢，叶子告诉你哦，很快行货的神游DS应该就会推出了，无论主机还是软件的价格都算比较合适了。重要的是，它在兼容所有GBA软件的基础上还有自己的游戏——就算你不想玩这些，但有了DS至少也算是多了很多选择。所以呢，买SP绝对不是“脑袋进水”，只是DS兼容性地提供了更多内容。当然了，DS和SP之间是有价格差距的，这就要你作出选择了：如果你这段时间内安于只玩一些GBA上的经典游戏的话，那买个SP就没错啦。如果你手里可支配的钱有余裕，那选择DS并不会错过SP上的精彩哦。

至于PSP吗，价位的确是相对高了不少，但它毕竟是提供了更多的影音娱乐方式，所以也是物有所值。不过如果你只是着眼于游戏方面的话，那可能就要考虑一下了。

★ 回函表&排行榜 ★



天津 赵一明：中国电玩榜的排行是怎么排的？回函卡上只有5票，但书中又是“玩家最想玩”和“玩得最多”两种榜单，这是怎么回事呢？

回函表上的这5票呢，投的就是“玩家近期玩得最多的游戏”；至于最期待排行榜，我们的官网和论坛上都有在线投票哦。我们没有随时强调这个问题，造成了你的不解，还请原谅。

江苏苏州 史佳楠：亲爱的叶子你好，不知咋的，人家就是爱叫你“叶子”。至于“夜子”，总会让我想起楼下那恼人的大排挡，大半夜了还吵个不停。好了好了，扯远了，提重点。

我长大之后要当一位游戏设计师，这可不是一时冲动哦，这是我打从接触游戏便立下的志向，可问题是我不知道下一步该怎么走。我现在是初三，即将中考，可我想不好是应该先上高中，还是直接去读“3+2”（这个是指我们这里的工业技术学院，其中三年中专两年大专，故称“3+2”）。我个人比较倾向于后者，因为可以学到“计算机应用技术”，我想对我以后上游戏学院有帮助。你觉得我该怎么办？游戏设计师是不是也这样过来的？游戏学院到底能学到些什么——上完它后该咋办，是直接去工作，还是去上大学？请给我一些建议好吗？



我这个“夜”应该不会那么吵吧？大排档要是扰民的话，你要有维权意识，向城管部门投诉哦。尤其是作为考生而言，这段时间容不得别人拿来开玩笑。

好像离你主要想说的也有些扯远了……想当游戏设计师是一个很不错的志向，不过它要求的也是一个人的多方面综合素质，不单是有计算机技术就够了的，除非你指的是那种纯粹编写后台程序的开发人员。而论及“设计”的话，实际上也相当需要“创意”、“突如其来的灵感”等等此类感性的积累。成为一名游戏设计师没有定式——被规定轨迹的人生还有什么意义？但它确实需要知识的积淀。你的想法也许并不是冲动，但从最后的话语来看，你对以后的道路还有着困惑和迷茫。所以我个人的看法是，去稳定和踏实地读高中考大学应该是一个更合适一些的选择，在正规大学里你同样可以学到相关知识。而且在这个过程中，也许你的想法会有改变，也许你对未来方向的认识会更清楚，那么在那个时候，你可以灵活地做出更多选择。

黑龙江哈尔滨 小菜蝎子：由于是上机课，所以有机会给家写第一封信。记得当初是因为我陪同学去买杂志，偶然间看到了封面精美的电软，天生吝啬的我竟然掏腰包买了下来，从那以后我就喜欢上了电软！

换叶子主持的家感觉很好，我是非常喜欢的，望继续努力！有时想，要是电软一天一期该多好啊，可那样我就买不了了，因为钱不够啊……

广西贵城 雷琼华：电软的各位，大家好。我是一个残疾的女孩儿，虽然认识电软不是很久（才两年多），可是已经算是很铁的“死党”了。不过，我最近已经很多期没见过电软了，很想念、很挂念……就拿起笔给你们写了这封信。

我双腿不便，没能像别人那样去上学，只能在家里自学；我朋友少，陪伴我最多的就是游戏。虽然我是个女孩子，可对游戏的热爱可一点儿都不比男孩子差哦。前两年买了台PSone，老板就介绍我认识了电软，说是玩家必备。我开始只是随意翻翻，后来朋友又借了本给我，这才细细读起来。嗨，还真是好东西，我反反复复看了好多遍都舍不得还呢。听朋友说这是在外地买的，我们这没有卖，除非到邮局订。我也托人找过，确实没有；可订的话，一下子也没有那么多钱，我又不像那些可以上学的人，还能省些早餐什么的，看来只好作罢。

但老天有眼，一次偶然的机会，让我在一个旧书摊上找到了几本过期的杂志，可高兴死我了。原来书摊老板定期会去外地回收一些旧杂志回来卖，价钱又便宜。虽然过了期，甚至过几期的都有，但总比没有强啊。之后我常常都去书摊那里找电软，运气好呢十天半月就有得看了，可有时两三个月都见不着面。唉，你越着急它越没有，从去年10月份盼到现在，快五个月了，已经十多期没见着了。我的心里慌啊，总捧着以前的翻，翻得我都快会背了。还有那一叠回函表，由于已经过期，唉……真想有那么一天，我可以把我喜欢的栏目、游戏通过回函表告诉你们，真的很期待。

双腿残疾的我，在很多人看来是不幸的；但相对很多玩家而言，我觉得我是幸运的——整天待在家，游戏时间应该比你们多吧，嘻！

言语中满是阳光和灵动，没有一丝消沉，这真的真的让我很感动。也许你不能及时看到这一期，但我个人会把杂志给你寄去的——对你这种乐观精神的一种致敬。希望当你看到这些话的时候，会有一个美丽的微笑。

人生总会有些不如意的事情，但关键在于我们能否意识到暗淡只是光明在幸福的间隙中投下的些许影子——对于我们的影子呢，我们没必要甩掉它，也甩不掉，带着它一起快乐前行就是所谓生活啦。

叶子在这里说了些玄而又玄的话，其实完全不及雷琼华读者的平实和明快的话语，谢谢这份坚强带给我们的感悟。

别问我穿这身衣服会不会觉得热
我是很热 可画师非要给我画个黑魔导士的形象
还配了根儿莫名其妙的章鱼手杖
大家都羡慕说家里的图图好漂亮
可叶子每期落在人家手里任由宰割也是很辛苦的
说起辛苦来 这届世兵赛中国又包揽了全部金牌 一定很不容易
姚明发挥得不错 可火箭第七场输了40分 心里一定也很苦
今年是世界反法西斯战争胜利60周年 和平的赢取和保持其实都很艰辛
东拉西扯了这些突然发现 这幅图放在这也就不显得那么突兀了
这个表情再配上旁边那封来信 只要心中有希望 就有美好明天
只是我告诉你啊华尧 你再这样画让我辛苦地编字来配
看我不咬死你 那根手杖旁边正常的话根本没法放字啊

江苏徐州 Angel 我是个菜鸟玩家，可我还想玩RPG的游戏。请小编们以后麻烦点，把RPG的菜单操做都给翻译了，好叫我们这样的菜鸟玩家也方便体验到RPG游戏的乐趣。另外本人一直有个想法，既然现在不允许电视台做游戏的节目，那你能不能麻烦大象做个类似新闻联播的节目，把咱们新闻眼里的事情都在电击里说出来，这样你们就可以做更多好看的了。哈哈，其实本人很是喜欢大象，再说人家大象普通话说得好，人也很上相的。

有的时候我们是限于篇幅，不得已把更多的文字让位给攻略正文，其实对于我们来说，当然是想做到越详尽越好啦。不过如果游戏玩多了的话，很多假名也应该混个脸熟了吧：比如“アイテム”就是item，道具的意思；“オプション”，就是option，可调整之选项的意思；而“ステータス”就是status，状态一览的意思。至于另一个建议吗，我已经转达给大象了，具体怎样就要看他的考虑喽。

It`s game It`s life It`s home

电软，家

©GAME SOFTWARE 1994,2005



现在开始

说到做到，这一期我们就尝试着选出家里曾经采用过的一些趣味和精美图片制作成贴纸赠送给大家，至于明信片等设想，还需要收到大家进一步的意见和反馈，我们才会有更多更丰富的举动。

你希望收到哪些图片呢？请记得随时把自己的想法告诉我们哦。

这一次的贴纸不全是单纯用来“粘”的，它上面可是有隐藏要素的哦。具体就是那些空白对话框，此前这些图片在家里出现的时候，都有着我们为它编排的台词和情节，而一些图在诸位读者心目中，一定也有着自己的理解和演绎吧？

那现在就是机会了！为这些图图加上属于你自己的台词吧，有些也可以作成连贯剧情哦！而且你可以把设计好的台词配合图片反馈给我们。对于优秀作品，我们不仅会选取登在家里，还会有大奖赠送——真的是超值大奖哦，绝对值得你期待。



江苏南京 上 电软一来我就买了，电击开场的一段舞曲很好听，小叶子可以帮忙问问大象那首歌的出处么，拜谢。

广西贺州 迷失JACK 先向大家问声好！请教一下木木，电软第157期光盘里收录的杀戮地带剧情演绎，开头那段动画配的音乐是什么歌啊，可不可以把歌名告诉我啊？我听了好感动，决定一个星期都听它了。

呃，你没有说清是哪一期的电击啊……猜测你应该指的是那段马里奥的乐曲吧？不过抱歉地告诉你，这是别人转发给大象的，原作者不详，但恐怕不是官方的东西，应该是源自于fans的创作。

至于杀戮地带中的那首配乐嘛，是KAKA选的，我跑去“逼问”了一下，他就很配合地招了——这首歌来自于Delta Goodrem的专辑“Mistaken Identity”，歌名是“Fragile”。

广东江门 Lee 我告诉朋友，我要给电软写信，朋友说：“别搞了，你只买了那么十本，人家会理你就闹笑话了。”被泼了一盆冷水，我的冲动、我的热情消失了好几天。

对，我只有十本电软，但那的确是我的经济能力所能承受的最大支出，我不知道你们是否以拥有电软的多少来评价读者的忠实，但我从心底里要说一句：我喜欢电软，没办法，就是这样喜欢。

你那位朋友说的应该只是一句无心的玩笑话，你大可不必为此就受打击。不过既然如此，那我们就闹个笑话给你的朋友看看吧——这是叶子、这是家、这是电软，你收到了吗？

从你的言语里，我能感到单纯和热情：一本也好，一百本也罢，一百五十九也是从一开始数起的，我们都是家人。

悲伤的咏叹调

湖北 DarkRoy 夜突然袭来，我感到夏日的气息——凉爽的风、低鸣的虫声、璀璨的星光。有一种激动传遍全身，那感觉好似熟悉，而在大脑记忆的数据中却怎么也翻不出来。正想放弃时，回忆却出现了：是儿时和表哥细数天上星星的情景，闪烁的星空，就像未来一样不可捉摸。

我不是沉溺于过去的人，但我时常怀念和表哥相处的时光，那些日子在回忆中就像和煦的阳光、馥郁的花香，加上溪流的声音组成的大自然的协奏曲，仿佛是用快乐编成的。

很喜欢看表哥玩游戏，他登峰造极的技术，总能引领我遨游在游戏世界的每一个角落——蔚蓝的海洋、浩瀚的沙漠、广袤的大地、深邃的森林……游戏带给我很多，在此我不想讨论是否玩物丧志，只想说它的确给了我少年时代快乐的极致。

凄美的故事，悲怆的音乐，个性鲜明的角色，Breath of Fire真是极优秀的游戏,想再体验一次，可时过境迁，重新玩也许也不会有当年的感动——还是保有一份珍贵的回忆吧，所以我放下了手柄。

小夜子，这是我高中时写的一段文字，当时心血来潮，就胡乱写了一通，写完后发现还可以，就保留起来。最近突然看到，就发给你看看啦。

山东潍坊 魏巍 叶子姐你好啊，很喜欢你的主持风格，比起风林哥来是有过之而无不及。小弟我最近失恋了，谈了6年的女朋友移情别恋了,她说觉得我把游戏看得比她重要——我为了她什么都能放弃,可她没再给我机会。所以我想告诫广大玩家，千万别有了游戏忘了生活——痛苦的人敬上。

一些时候我们从一个显得苦涩的过程中领悟到了宝贵的经验。不过请不要消沉，因为我们从中学到了什么是节制、什么是珍惜。前面的路还有很长，必然会有一些人和事在我们的生活中进出。

其实由此叶子想到了其它一些向我倾诉感情问题的信，只是我一直不太懂得该怎么回答——感情这东西相当个人化，我在这里说得再冠冕堂皇天花乱坠也难免是把自己的观念强加到别人头上。

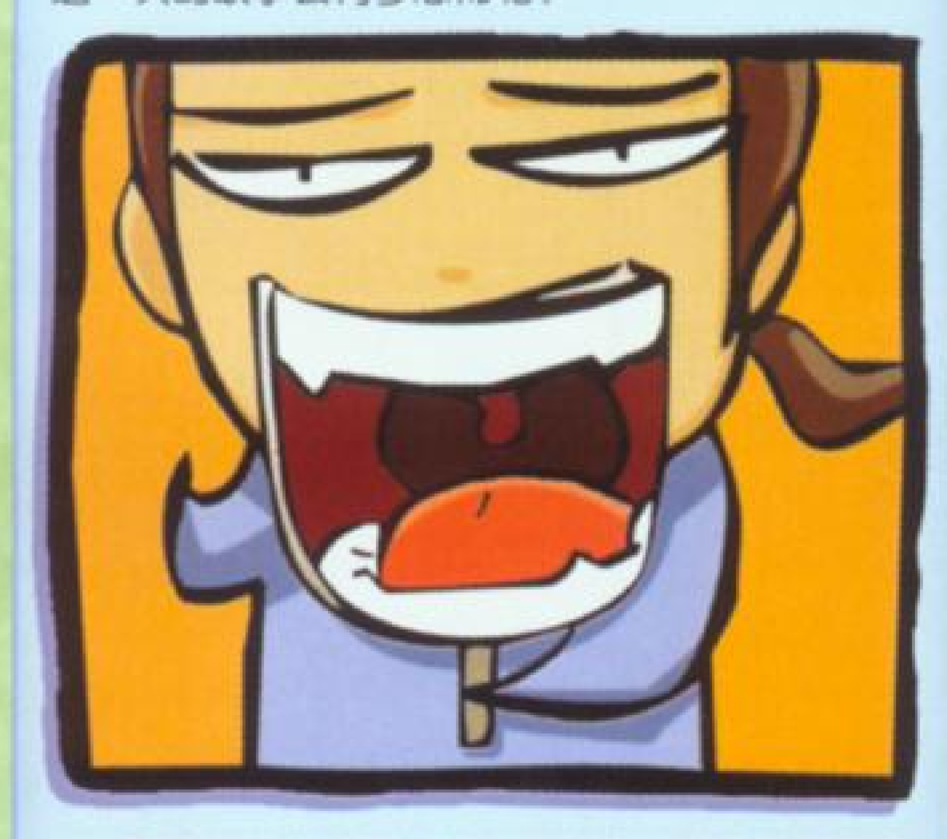
不过有一点我确实想提醒一下，不要为了游戏不顾一切从而忽视了情感；但也不要因为情感就不顾其它一切。感情起于冲动，但却要延续于责任，要抱有这种觉悟我们才有资格去真正喜欢一个人。



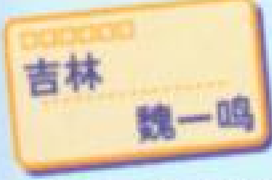
河北怀来 宋颖

第156期的无双报道中说零的最新作是夏季推出，时间能不能再精确点儿?还有就是，可不可以把你知道的有关“零 最新作”的消息都告诉我？我想有了零这部作品，我在夏季里就不会太炎热了（汗是被吓出来的）。最后有个小小的愿望，就是能不能把各位编辑的照片都给我一张？拜托了，我会用上好香火供奉的。

这个“2005年夏”可不是我们定的啊，是人家厂商之前就只公布到这程度，不过现在一切都已确定了,零的第三作副标题正式定为“刺青之声”，预定7月28日发售，有初回特典附送哦。那个蛇一样的图腾纹身将肯定是本作的主题和线索，不知这一次的故事会有多恐怖呢?



用香火供奉我们的照片?这个……还是不要吧，光听着我们也流汗了。



吉林 魏一鸣

我已经是20岁的人了，今天是我的生日；看电软也有很多年了，因为很懒，一直没给家里写封信……但是我一直在关注我们的家。

最近新买了一台PS2,正在狂玩“零 红蝶”,弄得寝室里的人都说我是变态。一个人在他乡求学,在生日的时候尤其孤单。早上起床,看看柜子上的电软,信手翻了几页,我看到了我们的家和那些温馨的话语;有了家的陪伴,我将不再孤独。

很多话我不是说给一个人听的，而是献给所有关注着家的人。我们在交流中传递着温暖和快乐。

地上工作也不轻松哦

江西玉山 徐乐诗

刚刚看完新一期的电击，好羡慕你们的工作，至少可以以自己喜爱的东西为职业，真是人生一大乐事！像我，还是学生，想玩一下PS2时基本就是地下工作。

我的家庭条件在我们这儿算不错的了，我现在已经订下了PSP，想想自己挺幸福的，至少比班上只能找我借电软看的同学好多了。现在最大的愿望就是早些离开学校狂玩……



其实叶子偷偷地告诉你，把自己的喜好作为职业，从某个角度来说，对于自身而言未必就是幸福;当爱好成为工作，专业的责任感就是第一位的,个人的快乐就要往后放一放了。

可不要盲目羡慕哦，做这份工作是需要有一定觉悟的。

辽宁沈阳 宇夜

这个……第一次给家里写信，颇有感慨。本来有很多问题，不料一时都忘了(没办法，老了，岁月不饶人啊),总之我会一直支持你们的！

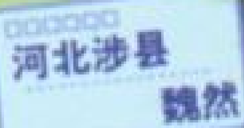
在此有一问题:要学到能看懂游戏大致内容的日语程度,大概需要多长时间?夜夜一定要回答啊。

那要看怎么学了，抱着教材自学是一种、去上日语教学课程是一种，或者干脆抱着RPG开打，直接在实战中找状态也是一种。这个确实因人、因方式而异，没有什么定数的。

而且游戏与游戏之间的语言艰深程度又不一样，有的全篇下来也不难理解，有的则会大量使用古文法和典故，看到人头大。不过个人觉得直接通过多玩游戏来摸索、“以战养战”倒是挺有乐趣的。当然了，如果想要靠自己了解更深层次的意味，建议还是去接受正规的课程学习为好。

云南昆明 IceBlue

木头、叶子好！最近在玩“圣斗士星矢”，于是按惯例重新看了一遍动画。而前几天又在网上看到了一套圣斗士扑克图片，非常华丽，还有诸神的。然后在第10期上又看见双子座圣衣打扮的叶子（应该是吧），感觉很好；至于第9期里白羊座圣衣打扮的木头，就……于是我就想可以给电软每位编辑都搞个圣斗士形象嘛，应该会不错哦！期待啊。



河北涉县 魏然

印象中小夜子似乎在剪了短发之后就变得可爱起来了。以前的长发形象总给人一种……肃穆的感觉，但现在就明显好多了！大概是继承了凤梨的不着调传统吧。顺便问一下，“菠萝”还没有变成朽木吧?没有的话就来解释一下第十期里cos穆先生的那个算怎么回事。我圣洁的白羊座啊……当时看了一眼差点儿没把肝呕出来……

当然不是啦——那个穿双子圣衣的明显是飞月吗，眼睛和头发的颜色都不一样啦，怎么这也可以搞错呢?你可要小心月亮的“异次元飞弹攻击”甚至“银河喧哗星爆”哦。

画全十二宫的计划本来是有的，但这的确是个细致活儿，要慢慢来。小夜子也有一个穿着黄金圣衣的形象，但美形不如双子座的月亮，恶搞又不及白羊座的木头，总是自惭形秽，等我哪天觉得自己脸皮够厚的时候也许会拿出来吧……长头发的话吗，不适合在台前蹦来蹦去啊，弄不好再把自己绊一跟头，短发就轻快许多了，所以也算是工作需要吗。



至于众多读者纷纷对木头的cos表示出身体方面的不适这个问题,我承认,那个是我想出来的啦。当初计划的时候，画师说他已经不会画正规严肃版的木头了，我说那你就故意反其道而行之，怎么恶搞怎么来吧——于是就成了这个样子，其实木头看见的时候也是一声惨叫……

内蒙古呼和浩特 joni

不知道是不是我杂志看得还不够细,好像宇部久未露面了。不会是离开电软了吧?宇部的数码知识和吉他好像都很厉害,这样的人才可不能让给别的公司呀。

如果我没记错的话，无无是04年出现在电软幕前的吧，那时他写过一期有关中国摇滚乐的手札，很有气势；后来评论PSP等事物时也总很有个色和特点，不过最近感觉好像无无说话平和了许多，写的游戏评论和一些特别策划也少了分霸气，可惜呀。



宇部当然在啊，只是更偏向于幕后工作了，不要看你在杂志表面发现不了他，但其实每一篇攻略的后面都有他的付出哦。宇部除了数码产品玩得好之外，他的美学感觉也相当不错，这期闯家的栏头图就是由宇部摄影并后期处理的哦，大家觉得如何?

无无确实是一个很有个性的人，不过正所谓刚柔并济，棱角之外还有细致，你看到的才算是一个立体的无无吗。



铅笔画可不行哦

近来小沛很痛苦呢，他那里收到不少很不错的画稿，但都是纯铅笔的手绘——这样的画稿我们是无法刊登的。其实这个问题小沛之前是特别强调过的，但似乎还是没有引起足够的注意，那这次叶子就借家里一角再强调一下吧。

请绝对不要投寄铅笔画稿了。

不是我们对铅笔画有歧视，而是关键就在于印刷出来的质量。很多铅笔画稿确实笔触细腻，但这种本来就靠黑白两色体现明暗对比等要素的作品，再经过一次扫描后很多细节效果就很难保持和体现了；再加上此前在邮寄过程中难免有摩擦磕碰，就已经有了掉墨等损失。如此种种效果累加起来，一幅我们拿在手里看着不错的原画稿，但经过扫描再印刷出来后效果就会大为失色，甚至会有黑漆漆一团糟的可能。所以这个问题请大家一定铭记在心，如果进行投稿性质的创作时请考虑一下这个问题，不要令我们忍痛割爱了。

编辑升格认定
极道转职攻略

《电软》&《掌机迷》联合招聘

一起进入"次世代"吧！



这个世界不缺乏天才，缺乏的是展示天才创造力的机会。每个人都渴望找到一个突破口，将自己多年的梦想尽情释放。而就在今年夏天即将到来的时候，一个机会、一次突破，和我们一起革命。

今夏起，《电软》&《掌机迷》将扩充编辑团队，欢迎各路高手精英加入我们的大家庭，只要你热爱电子游戏，并将游戏视为自己人生的最大爱好，欢迎你来应聘这份充满挑战性的工作。

加入《电软》、《掌机迷》的必要达成条件：

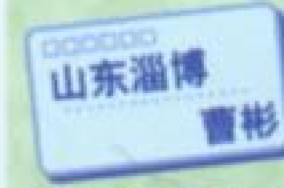
1、精通日语(达日语一级者优先)；
2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很重要喔)；
3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；
4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。
（有其他强项或能力者，请在应聘简历中注明。）

如果你希望来到这里与我们一起奋斗，同时也满足上列条件，请将你的个人简历（请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域）以及相关作品（能够展示你在游戏方面水平的文章）发至以下地址：



地址：北京安外邮局75号信箱 电软招聘部
邮编：100011
Email：yp@vgame.cn
应聘咨询电话：010-84472187
或登录本刊官方网站www.vgame.cn 将简历投至应聘栏

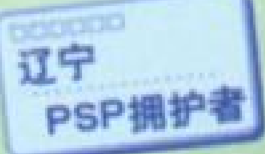
加入我们的团队，打造中国一流的电玩杂志



嗯……华尧同学……有意思，会画吉祥物般的木头和凌波一样的叶子，好羡慕哦。不知能否提供其个人资料和联系方式呢？呃，还有啊，叶子姐我打听一下，bar的投稿有字数限制吗？

个人资料等东西吗，要经人家的同意才可以给哦。而且他平常绘画的工作是比较繁忙的，不好总打扰人家的。

给Bar的投稿篇幅不宜过长，最好也不要太短，4000字以上我就不太好协调页面安排了，而几百字的话又会显得有些零碎。



请问风哥，PSP的屏幕亮点会不会越来越大呀，还有保护膜可以反复使用吗？怎么粘上全是气泡呢，应该怎样贴啊？



亮点？你应该指的是"坏点"吧？放心，如果有坏点的话，一般也是不会扩散的，这只是液晶上一个点独立的问题，又不是传染病。

不过至于保护膜呢，一般就不好反复贴了。因为它是静电吸附原理，一旦揭下来想重新贴的话，上面就会立即吸附上很多灰尘和颗粒，对于屏幕来说已经失去保护和保洁的意义了。所以第一次贴的时候一定要小心：最好是用湿布先把周围环境弄清洁；然后屏幕上可能有的指痕和油迹等也要拭去，之后将保护膜撕开一个小角对准位置后快速贴上，这样就可以最大程度避免灰尘的吸附。这之后对于那些单纯的气泡，可以利用其附赠的工具"刮挤"出去。

恶魔城晓月圆舞曲 BT试卷

新疆乌鲁木齐 Septem

一.听力题：
1.根据所播放的音乐判断出苍真所在地点。
2.根据播放的音效写出其对应武器或魔法的名称。
二.问答题：
1.王座前的那段阶梯共有多少级台阶？
2.Sound Mode中共有多少首BGM?按次序写出名称。
3.请说明黄魂"斯居拉"的原理，解释人为何可在水中靠此长时间停留。
4.飞空鱼在普通状态下的飞行时速达到多少？
5.说明苍真怎样克服地球引力实现二段跳。
三.计算题：
1.已知LV.40时HP＝788，LV.99时的HP＝1496，求LV.78时的HP为多少？
2.苍真所放巨斧转过的角度是多少？设苍真面向右边，顺时针为正角。
3.发动滞空技能从高处落下，加速度为多少？
四.写作题：
1.请以"格拉罕姆历险记"为题写一部短篇小说，详细写出从他在遇到苍真逃走后至到达王座前这段时间内发生的事情。
2.请写一篇1000字的文章，解释Julius的皮鞭为何会发出金属声音。



小夜子发觉晓月在玩家中的群众基础很深啊，有不少来信都跟叶子聊关于晓月的事，看来这一作的"魂"系统很得人心嘛。

说起来，上面的这些问题中唯一"正规"的就是第三大题的第一小题了吧，二元一次方程嘛，这也是叶子唯一会解的，不过我想这也算不上丢脸吧……

安徽 李坤

不知道怎么回事，我喜欢电软的程度大量提升，是因为电软好棒的原因吧。我选择，我喜欢。感谢电软给我的快乐。

浙江舟山 谁说我傻

嗯，呵呵——我都紧张地不知道该说什么了啊。我这人语言天赋本来就没有，现在……反正，我要说的就是我很喜欢你们电软，很喜欢家，希望家越来越好！（唉，真丢人，说句话都说不好……）

湖北 最终幻想こ狂

我看电软是从1998年开始的，算算也好几年了，电软真是越办越好了，真让我们这些读者高兴万分啊。祝家里人生活得更快乐，木木长得更帅，小叶子长得更可爱，还有天下所有的gamer永远幸福。

天津 超旭

很久很久以前我曾来过vgame.cn，那里空旷得像白纸一样；很久很久以后的现在我再次来到vgame.cn，猛然之间发现这里已经变得很了得了。希望大家再接再厉把它做得更好，最后祝电软越办越好。

上海 传说中的菜鸟

靓丽、清新的风格；真实、有趣的读者来信；还有木头和叶子两位灵活、巧妙的文字——家真是一个不错的栏目。在这里玩游戏时的趣事或感受能得到交流和共鸣。

山东济南 风流潇洒一片

家当然是我喜爱的，而且叶子的主持风格很好，保持！并且一定要善待华尧，这样的人才是不可多得的。

第十期电软第11页右上角"美国家用机月间排行榜"的第5位是什么？"塞尔达传说 不可思议的帽子"的机种是什么——PS2?! 虽说这是我梦寐以求的情景，但现实可不要随意篡改啊。

甘肃天水 梦想and使命

家的风格我很喜欢，叶子的含蓄内敛不输于风老师的轻松休闲，还希望继续努力！

安徽怀远 管雷

一个小笑话，送给风林。
宝宝正在睡觉，忽然一只蚊子飞到了她的屁屁上。爸爸赶走了蚊子，并在宝宝的屁屁上擦了点花露水，宝宝惊醒了大叫："妈妈，刚才蚊子在我屁屁上尿了一泡尿！"



现在好游戏是不是做不出来了，那些制作人思维是不是老了，也许，我们这一代的游戏只能这样了……把好的留给后人吧，希望，老任可以像苹果那样，独特才会有出路。

阖美族的家





□责编/同事莽某生日当天很给面子忍住没叫其外号的龙哥

游戏 Q 龙哥，我看第10期电软“圣斗士”的攻略中后面写了可以收集到“静斗士翔”，可我按照上面给出的条件去打，得到的却是钢铁圣斗士而不是静斗士啊，请问这是怎么回事？

（上海 无敌小强）

这个是编者的失误，收集到的确实是钢铁圣斗士，并非静斗士，在此向大家道歉了，我们会争取避免这类错误的再次发生。

购机 Q 龙哥，你好！我是一名女玩家，由于我家里没有PS2，所以总是向同学借，但是现在我下定决心，准备自己买一台，可又不知道到底买50006或70006哪一种好？由于我是个菜鸟，不太清楚“改机”是什么意思，“改机”到底是改什么啊？还有就是看了这期的“龙哥热线”后，也开始担心起了7万型PS2能否读PS盘的问题。本人是个NAMCO传说FANS，特别想玩PS上的那几作，所以，拜托了！还有你提到的那个早期7万型芯片区分方法？哦，对了，问一个非常菜的问题，我在玩《世界传说·换装迷宫2》，在最终决战时，在迷宫中看到了里昂，我想让他加入，可是面前一个石墙，我根本无法过去，请问，用什么方法才能让石墙消失啊？

（北京 贺茗）

50006和70006都不错，不过后者外形更加精致时尚，价格上也要便宜不少，应该更加适合女玩家吧。所谓“改机”，是由于硬件制造商为了保护软件开发商的利益，防止游戏软件被盗版，在制造游戏机时加入了对正版游戏特有编码的识别解码芯片。所以，正品原装的游戏机无法识别普通D版游戏光盘，改机的目的就是通过加装一种特殊的解码芯片（即我们通常所说的改机芯片），这样就可以骗过原有的正版特有的防盗版编码以达到读D版游戏光盘的目的。至于7万型PS2能否读PS游戏，这个我已经说过，没问题，请放心！早期7万型PS2改机芯片最大的问题就是新外形主机体积减小与加装芯片后的散热量加大之间的矛盾，由于当时没能有效处理这一问题，导致发生了不少烧机现象。而现在在改机时一般都会额外再加装一块散热芯片，通过这块新增的散热芯片就能比较有效的防止出现烧机情况了。收里昂需要完成48个以上随机任务后去中央广场接受鲁蒂的委托，和她一起去浮游死都寻宝。在最深处会遇到假里昂，发生剧情后真里昂加入战斗，胜利后收到。

三大新主机的兼容性

杂谈 Q PS3会不会兼容PS2游戏呢？还有，XBOX360和任天堂的REVOLUTION是否也都能够兼容其前代主机上的游戏呢？

（广东广州 寒铁练兵）

REVOLUTION已证实将可兼容GC上的游戏；而索尼官方虽然还没有正式宣布PS3对PS2的游戏兼容性，但根据索尼一贯的做法来看，肯定会这样做的。倒是XBO360，由于这次新主机的GPU生产商改为ATI，而不是XBOX时期的合作伙伴NVIDIA，所以要实现向下兼容可能会比较麻烦一点。不过考虑到微软的财大气粗，应该是肯定会实现这一点的——即使采用最“原始”的方法：给XBOX360主机内部同时加装两个GPU芯片，一个ATI的新芯片，一个NVIDIA的老芯片都是有可能的。由于向下兼容可以解决主机硬件发售初期软件数量缺乏的问题，所以三大新主机实现这一功能基本上也都是情理之中的事。

购买翻新主机案例分析

以下是一封读者来信，信中讲述了其购买翻新PS2主机上当受骗的全过程。龙哥认为里面写到的一些情况是比较典型的，所以特意拿出来，希望大家能将这个案例变为教训，在购机时能够更加提高警惕性。由于来信原文较长，所以只截取了比较重要的部分内容。



我已有一台PS2 30000型原装机，还想买一台3万系列的（毕竟性能比5万的强多了嘛），现在正规大店买不到。正巧一天看见路边有家小店代购各种主机，虽然看着不正规，可我犹豫一下还是进去了，心想这种小店应该行吧。我跟老板一说，老板想了一下说可以买到。过了一会他叫来一个人，说这人是负责游戏机的，那人身材矮胖，两只小眼睛不住地转，放着精光，一看便觉得是JS那类的，但我又觉得不能以貌取人，就把买机器地事情跟他说了，他说可以买到，大概得1650元，但必须交一定压金。

——龙哥早已在热线中多次提到过，3万型PS2早已停产，在我国基本上很难买到全新机，何况现在连5万系列都已停产。另外，该读者“3万系列性能比5万系列强多了”的理论是站不住脚的，之所以我国不少玩家会有这类错觉，主要是因为5万系列的烧机事件，但应注意烧机是因为加装改机芯片玩D版的缘故，与主机性能本身并无多少关系。这里龙哥再次强调一遍：3万系列绝对没有全新机了，一定不要抱有侥幸心理！

第二天，我带着他要求的500元压金给他，最后他连声答应一定给我拿全新原装的“30000”型。其实我也知道老机器买不到，但因为太想要了，就抱着侥幸心理。第三天，我带着辛辛苦苦攒的1650元，把老板说的全新“30001”型拿回家（没有当场验货），打开大致一看，立刻就惊呆了：什么原装机？这果然就是一台假机器，外壳材料极为粗糙，没一点光泽，上面醒目的“PS2”字样都印偏了，后面不见一次性封条，旁边的商标也有位置倾斜和严重的气泡，就连手柄末端的连接点也是残缺不全。拿我原来的PS2一对比，真是破的掉渣！看来属于《电软》中介绍过的最差的翻新机，被彻底更换了零件那种。

——该读者明知现在能够买到全新39001型号PS2主机的概率如此小，就算希望侥幸能买到，就更应该当面仔细验货。如此明显的翻新痕迹，如果能够当场指出，就绝不会被骗的如此之惨了。《电软》刊登识别翻新机的方法是希望帮助大家在购机时当面检验时用的，而不是拿回家发现不对劲后才后悔莫及。

好容易熬到第二天中午，我一下课就拿着这台破PS2去找BOSS理论。可老板根本不理我，冲我嚷道：“不可能！批发机器的人跟我很熟，做生意讲的是信誉，不可能给你翻新机！”接下来便连珠炮似的向我发难，不管我再怎么跟他解释，他都一口咬定是原装新机器，弄得我一点办法都没有。我看退货的希望越来越渺茫，只好希望老板能退部分钱给我。最后老板同意退还机器，但只还我1150元，500元压金不还，我当时就好像抓住了救命稻草，激动万分，差点要谢谢老板了……

（北京 刘思）

——对许多JS而言，只要顾客还没交钱那就是上帝，可一旦银子入手他就变成了上帝，尤其是事后再找他的话，态度就更加横了。从上面这段经历我们就可以感受得到，原本理直气壮的受害者最后吃了大亏反而还得感谢这位黑心的JS，其实这种事情并非只会发生在小说和电视剧中，生活中的例子比比皆是。

游戏 Q 我最近在玩洛克人ZERO4，这次加入了好多新的系统，玩起来更加有意思了，不过难度好像也有所下降。我刚用普通难度将游戏打穿一遍，新增了一个迷你游戏，我想请教龙哥：在本作中一共有多少迷你游戏，得到它们的方法是怎样的？ **（湖南长沙 ZERO）**

本作共有7个迷你游戏，获得方法分别如下：ビジーバスケット，以困难模式通关；ウッドチョッピング，以S评价通关；エルフチェイス，一件特殊装备都不合成通关；ブラントパニック，不升级精灵系统通关；マゲマボーダー，通关时完成全部图鉴的收集；ハンマーハーベスト，通关时收集齐全部51种零件或是一种零件都不收集；エナジーラボラトリー，将上述6个迷你游戏打穿并刷新记录后出现。

游戏 Q 最近小弟遇到一件十分棘手的事情，前日里我从BOSS那儿购得“特鲁内克大冒险”一盘，是完整汉化版的，翻译度接近100%，连文字输入也是一堆汉字（只不过乱七八糟的）。因此，问题也来了，根据正常流程，通关后能获得一组片假名日文，可以用开启大树下的石板门以进入剩下的四个隐藏迷宫，可这部中文版的输入文字不是日文，且提示也不符合(竟然是“快开开”，输入框中根本无“快”字），所以我玩到这儿只能卡在这里了，希望龙哥能帮助一下我。

（杭州 不思议的迷宫中毒者）

出现这种问题，原因就在于你玩的那盘“完整汉化版”的特鲁内克大冒险是我国D版商自行翻译的。虽然从某种角度上来看，这些D商们方便了不认识日文的玩家；但由于其是出于纯商业目的的汉化，加之对游戏本身的内容根本不了解，所以就很有可能发生您碰到的这种情况。而这种硬伤是完全无法解决的，遇到这种情况就只好放弃，要怪就只能怪D商们的不负责任了。

游戏 Q 首先，我想问一个问题：CAPCOM在PS2上推出的洛克人X7有什么秘技？还是给你介绍一下我的经历吧：上周六我去上PS2游戏店里玩洛克人X7，老板说这个游戏不好玩，太难了，不推荐我玩。我说FC上的洛克人一到三代我都能通关，还怕这？最后，老板说你若能通一关，我免费请你，结果我免费吃了一顿大餐。另外，CAPCOM在哪几个平台共出了多少款洛克人呀？我是一个重度的动作类玩家，在GBA上有什么好游戏推荐给我吗？ **（安徽阜南 周奇）**

关于洛克人X7，将游戏中的65个人质全部救出后通关的话就可以开启隐藏人物X。X的全部装甲可以在游戏中得到，也可以在选人时将光标放在X上同时按住SELECT键，这样就能直接获得X的全装甲。另外，在“Vanishing Gungaroo”一关后半部分，有个场景有许多柱子，从其中一个柱子上去可得到一套额外的装甲。洛克人系列出过的游戏有上百款之多，无法在此一一列举，请见谅。自然首推洛克人ZERO系列了，最近正好刚发售ZERO4，值得好好钻研。你们那游戏店的BOSS还真好说话，看来万一以后龙哥路过阜南，起码可以保证衣食无忧了（笑）。

硬件 Q 1.听说PS2“18000型”做得非常精细，而且用料成本非常的高，不知是否如此？2.“30000”型机器用的是什么光头，B还是C？B头好还是C头好？3.“30000”系比“39000”系成本高，但具体高在哪里？4.现在北京市场上买的超薄型纯平数字电视（我说的是3000元左右的那种）是否能使用PS2色差线？5.PS2“A”和“H”柄（原装）还有这两种手柄有何具体差别？ **（北京 刘思）**

1.没听说过这种说法。18000最早的发售日是在2000年12月30日，价格与前代15000一样都是39800日元。其最主要的变化就是将PS2的DVD播放机能内置到了主机内存中，播放程序进化到“DVD Player 2.00”；并且配备了PS2专用的DVD遥控器和红外线接收器；但是PS2记忆卡不再是捆绑，而是采取单独贩卖（3500日元）；回放DVD时，可以不必使用RGB线；2.A、B和C三种光头属于厚光头，主要应用于1000X-3000X（不包括30006），这些光头组装货比较多，现在市面上主流的5万和7万系列PS2都是薄光头R型。30000上B和C都有用过，两者在性能上也没什么明显区别；3.成本直接的区别主要是由于半导体工艺的进步，使得内部主要芯片的制造成本价格得以大幅节约，其实仅30000系列在一年之内就从最初的38800日元连续数次降价最后维持在27800日元左右；4.当然可以，别说3000大洋，现在就算国产几百大洋的电视也基本上都对应色差和分量了；5.H柄均为8针，A柄则8针、9针都有，使用效果上基本一致。

游戏 Q 我最近一直在玩《晓月圆舞曲》，地图完成率已经达到了100%，可是怪物图鉴里却看不到82号怪物，所以请问82号怪物怎样才能见到？另外，我记得游戏当中有一个MP无限的戒指，怎样才能得到呢？还有GBA上的《格斗之王EX2》，拉尔夫有一招双手一拍地，双脚向前蹬，我认为这招挺厉害，可怎么也发不出来，在说明栏里却写着弱D或强K，我不明白。 **（天津 赵一明）**

晓月中的82号妖怪是飞鱼，其出现地点是在地下水域，有一个石巨人的房间，每次刚进这个房间都会看见有一个白色流星状的东西飞过，那个就是82号妖怪了。要得到它的魂需要用41号妖怪魂的时间停止能力将其定住再干掉才行。MP无限的戒指是集齐所有的魂之后，去混沌中的一个房间中拿到。那招要按住脚蓄力约三秒钟，松开就可使出。

周边 Q 我最近正在玩《黄金太阳2》和《牧场物语》，非常痴迷。无奈小弟不懂日语，弄了半天竟然打不过去。另外，我对GBA电视接收器很感兴趣，希望龙哥给我介绍一下！我想给电软提些建议：应把游戏对应类型在固定一页标明，再介绍些外国游戏公司的情况，让读者们了解的更多。 **（河北 小马）**

“黄金太阳1”有99%汉化版，而关于黄金太阳2的中文版，在网络上传言已久，据说在台湾有D版商曾做过一部分汉化，但因为某些原因一直未得见完全版，不过相信国内的民间汉化小组或者神游公司会给大家带来惊喜的。“牧场物语”则早已有汉化版了，这种游戏中文版以后玩起来就很容易了吧。所谓的GBA电视接收器其实就是通过这个周边使GBA或SP实现部分电视功能，一般都有实时无线监控、影音信号无线收发、音视频有线输入、电视信号中继这几大功能。这样就可以使GBA连接上各种视频设备，用其显示屏代替电视机屏幕等等。它的优点在于新奇有趣，而且可以为没有电视的玩家提供显示设备；同时由于GBA的屏幕毕竟太小，看起来不过瘾，对有电视的玩家而言实用性就比较小了，另外GBA电视接收器也比较消耗电池。常用类型说明在杂志的封三，有机会的话我们自然会让大家了解更多国外游戏公司的状况，谢谢您的建议。

购机 Q 1、我想要有第一次开机和画面展示图，包括主机的外包装没有被拆开，只有这种心里才踏实，是否能实现？2、PS2的第一个光头能使用多久？我很爱惜主机的，可能是经常看电软的关系吧！ **（吉林市 宿宽）**

1、所谓的通过查看是否有第一次开机画面来判断主机是否没有被拆过，这种方法现在已经完全没有任何意义。JS们早就可以自己再现第一次开机画面了，要想保证主机没被翻新过的话，请尽量购买5W系列或者是7W系列，尤其是后者，由于上市时间短，基本上没有翻新机。2、PS2的光头虽然比较脆弱，但只要爱护得当，用个两年绝对没问题：龙哥自己的爱机玩了差不多四年，光头照样正常工作。



杂谈 Q 上期的龙哥热线好像改版呢？这次终于增加到3页了，真好，我们老早就希望热线能够增加篇幅了，因为每次都能从热线中学到很多东西。还有，我发现龙哥也有Q版的动画形象了啊，虽然不如栏头中那条龙威武，但也很可爱啊。只是，为什么这条龙没有尾巴呢？

（北京 小练子）

呵呵，谢谢您的关心，龙哥会继续努力把热线办得更好。现在热线的篇幅又增加了一页，就可以为更多有困难的玩家服务了，龙哥桌上堆积如山的来信也终于可以在杂志上刊登出更多。至于没有尾巴的问题……呃，其实和孙悟空学七十二变时不能将尾巴彻底变好的原理是一样的，龙哥也没有“进化”完全（笑）。不过这期就来个“有尾版”的吧，另外，还得感谢华尧同学的画稿支持，画得的确很有意思。

NDS系统设置一则

硬件 Q 龙哥，我是一个电软的死饭，这个问题您一定要帮我。我的NDS为什么一开机就直接进入NDS的游戏画面呢？

（北京 大头）

您先将您NDS上现在插着的NDS以及GBA卡带都拔出来，开机，这时会出现选择画面，点最下面的小NDS图标，再点出现的四个图标中最左边的“扳手”（也就是系统设置），进入后点上面带箭头的图标。之后会出现上下两个选项，上面的是手动，即NDS每次开机后不会自动运行游戏，而是先出现选择画面，您只要选中这一项再退出重启即可；下面那一项则是自动，如果选择这一项NDS每次开机后就会自动运行游戏（如果机子上插有卡带的话），如果机子上同时插有NDS和GBA卡带，则优先运行NDS游戏——即目前您机子的状态。

游戏 Q 您好，我是保定的一名玩家，更是电软的FANS。最近小弟玩《诺拉斯战士2》时遇到了一些小问题，希望龙哥可以帮下忙：我打到第八关，把那些给的任务做完后，把需要的SHARD好像都拿全了，就是过不了关，是不是第三关的SHARD没拿到呢？还有，就是可不可以把《怪物猎人G》的各星级任务，简单说明一下，这个任务的名字我清楚是什么意思，小弟就这么点问题，希望龙哥可以一一回答。 （河北徐水 聪小弟）

第八关，应该是“Plane of Valor”吧？一直往地图上方走会来到墓地，这里的不死系敌人数量非常众多，不用纠缠，迅速穿过即可。通过墓地后再往前走一点会遇见Mithaniel Marr，按照他的指使去做即可。注意，这里前后一共需要来3次才能彻底完成，不过本关只用按照上述要点去做即可通过。另外，本关有一把剑现在还无法拔出，先记住它的地点，下次再来时会用得着的。“怪物猎人G”，在今年第8期电软有小编无无写的详细任务攻略。

杂谈 Q 1、我已经邮购一台“行货PS2改”，准备在高考之后大干一场，但是我们这里是“边城”，没有TV游戏店，请问我要如何才能买到相关周边和D版游戏？2、《真·三国无双4》、《三国志10》、《WE8在线革命》和《复活传说》的中文版D版何时会出现？现在国内的D版汉化情况如何？3、《恶魔猎人》（1代）现在还有没有卖的（不管正版D版新的旧的）？像《灵魂能力2》这样的“老”游戏的正版有没有降价？4、“行货PS2改”在D版的读盘速度上是不是比水货要慢一些？ （安徽广德 逻辑至上）

1、看来您只能继续通过邮购才能买到周边与游戏了；2、PS2游戏不比GBA游戏，汉化起来工作量非常大，而且困难度也要大上许多。现在我国市面上的D版中文游戏，绝大多数都是香港或是台湾省行货版中文游戏的大陆D版；只有极为少数的一些中文D版游戏是国内游戏爱好者自己汉化的，比如WE8。但类似后者这种“中文版”需要对游戏内部的不少数据进行调整和改动，在这个过程中难免出现各种问题，所以像“WE8中文版”中其实就存在有不少明显的BUG。你说的几款游戏目前都没有任何行货中文版的消息，玩家自行汉化的可能性也不大；3、当然有，不过很少，而灵魂能力2的正版就更加难找了；4、不存在这个问题。

硬件 Q 龙哥，你好！小弟我去年下半年买了一台XBOX，上面的游戏虽然少，但确实有很多不错的大作啊！最近我想给自己的XBOX换一个大容量硬盘，请问大硬盘是不是必须换ATA接口的呢？还有，ATA接口是不是我们通常所说的IDE接口？还有，换大硬盘的话，是5400转的好一些还是7200转的好一些？ （上海 士官长）

对，给XBOX换硬盘的话，必须得要IDE接口的（也就是您所说的ATA接口）。可能的话还是尽量换7200转的吧，虽然后者在运行时有不小的噪音，发热量也比较大；但与前者比起来，在拷贝文件时7200转的就要比5400转的快上许多，尤其是多文件拷贝的时候，优势非常明显。

游戏 Q 我有个问题向你请教，就是在伊苏6中，游戏一开始，向右走会见到一个小女孩被会喷火的怪物缠住，然后主人公及时把她救下，打倒那个怪物后就会GAME OVER，这是怎么回事？ （黑龙江桦川 宋超）

GAME OVER？应该不会啊。正常的流程下应该是主角将其打趴下后，自己的剑突然断掉，BOSS再次复活，被赶来的某人一箭挂掉……这个BOSS很容易打，多注意灵活跑动闪避其攻击就行了，您说的GAME OVER就比较奇怪了。

杂谈 Q 1、据说X-2中尤娜最后有一个结局是与男主角提达相遇的，请问怎么打出来？还有X中主角们的终极兵器又应如何取得？通过改造吗？2、外面有见FF X-2的PS2架子，这是什么东东？3、我的PS2是白色的限定版本，但为什么不能放DVD呢？CD倒可以的。4、龙哥知不知道这金手指咋用啊？实在不懂！不同的金手指是否可改的游戏不一样吗？SORRY，忘了问龙哥《DQ&FF富有街》、《FFX-2》都不是中文的，这对纯种中国人来说，是否会影响游戏乐趣？怎么办才能知道他们在说啥？ （苏州 末日星河）

1、一般通关即为普通结局，所谓见到提达的结局是在此基础上追加了一些东西（动画），需要在正常流程中达成以下条件：①在第三章前往ルブラン本部地下（此前第二章曾经到过的地方，但因为剧情强制发生“贝贝鲁突入大作战”而离开），在ルブランのアジト会得到一个晶球。②第三章的最后，尤娜会掉入异界的花田，在她抱怨地大喊几声后可以自由移动，这时按〇键引发口哨声，连按数次，直到出现一个背影和光之阶梯引导尤娜走出异界。③第五章最终战结束后，当尤娜一行人走到异界花田时，再按一次〇键引发口哨声，这时巴哈姆特的祈之子就会出现。他会问尤娜一个问题（跟思念提达的心意有关），选择“一緒に歩きたい”。如果达成以上三项条件，那么尤娜和提达就会在结局中再会。如果没有完成上述条件的①和②，但在最后的花田处按了〇键；或是达成了①和②的条件，但面对祈之子的询问选择了另外的“このままでいい”，这两种情况下都会有别的对应隐藏情节追加。如果满足两人再会条件并达成Story完成率100%，在CG动画后还会有追加情节出现。

X里面各角色的最终武器取得方法相当复杂，实在不是在这里三言两语就可以说清的，建议你利用网络搜索一下，同样可以得到详尽确切的答案。2、就是用来竖放PS2时用来固定的架子而已，不过是“FF X-2”的限定版，仅仅外观不一样；3、55006GT限定版？放DVD的话您有按“正规”操作步骤执行吗？4、不同的金手指对应的主码及金手指码格式都不同，不能通用。想买金手指的话目前XP5和ARMAX是最流行的两种，以前科普中有登过详细使用方法介绍。最好的办法自然就是学好日语了，通过攻略来了解剧情说到底只能治标不治本，游戏的语言问题是困扰中国玩家多年的痛。



××年×月×日 中午11时59分

电软编辑部内

开饭!!

恨一个人难道可以……

杂谈 Q 我想问一下逆转3里，最后美柳千奈美对自己罪行供认不讳后，关于杀真宵的原因那该怎么指证啊？ （内蒙古鄂尔多斯 小新）

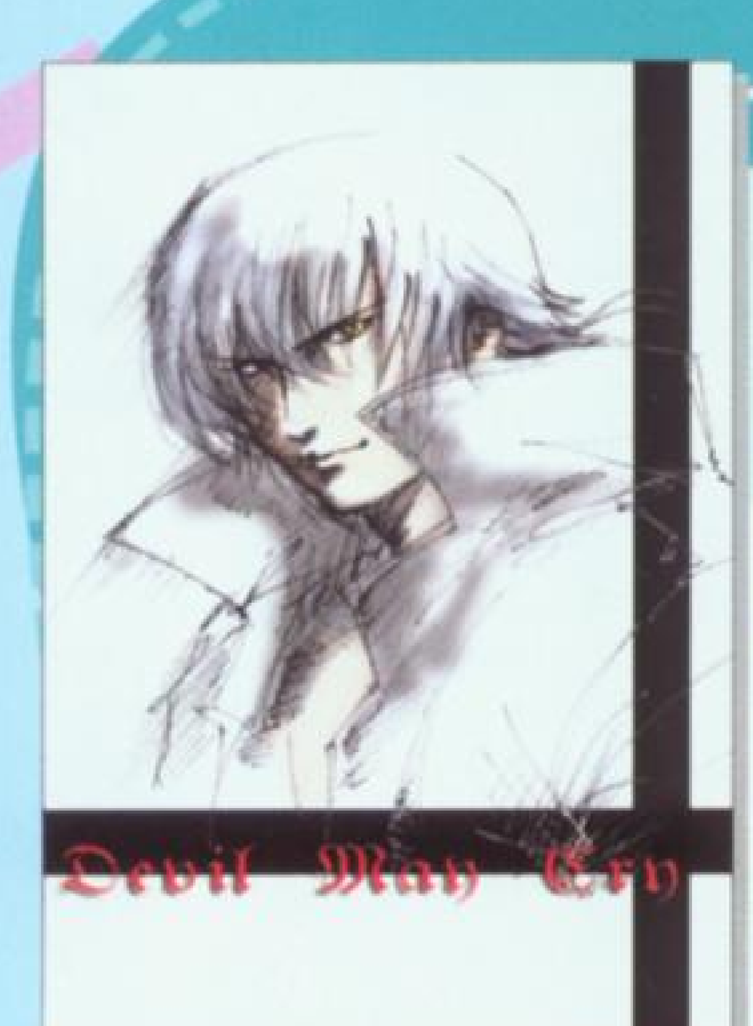
调出证物后按R键切换到人物一栏，选择“凌里千寻”的头像进行指正即可。美柳千奈美之所以想要杀真宵其实是源于多年前她杀害其姐勇希的案件被凌里千寻揭穿，之后在千奈美想要谋杀成步堂的案件中千寻终于成功胜诉，并使千奈美获得了应有的下场。可千奈美为人性格乖戾，极为记仇，即使死了也不忘这段仇恨，可惜千奈美无法找已死的千寻报仇，就只好通过杀死真宵来发泄自己变态的仇恨心理。借用“大话西游”里的一句台词“不过我还是不明白，恨一个人可以十年、五十年甚至五百年这样恨下去，为什么仇恨可以大到这种地步呢？”

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

GAME ARTS SHOW

五一过完后，小沛最害怕的就是打开邮箱，因为画稿实在是堆积太多了。看着几十封投稿的电子邮件，小沛真的有点眼花缭乱了。不过等到一幅幅画作展现在眼前时也是一种享受，特别是本期画稿中有两幅超专业的哦！



←Devil May Cry 3 上海 舒晔

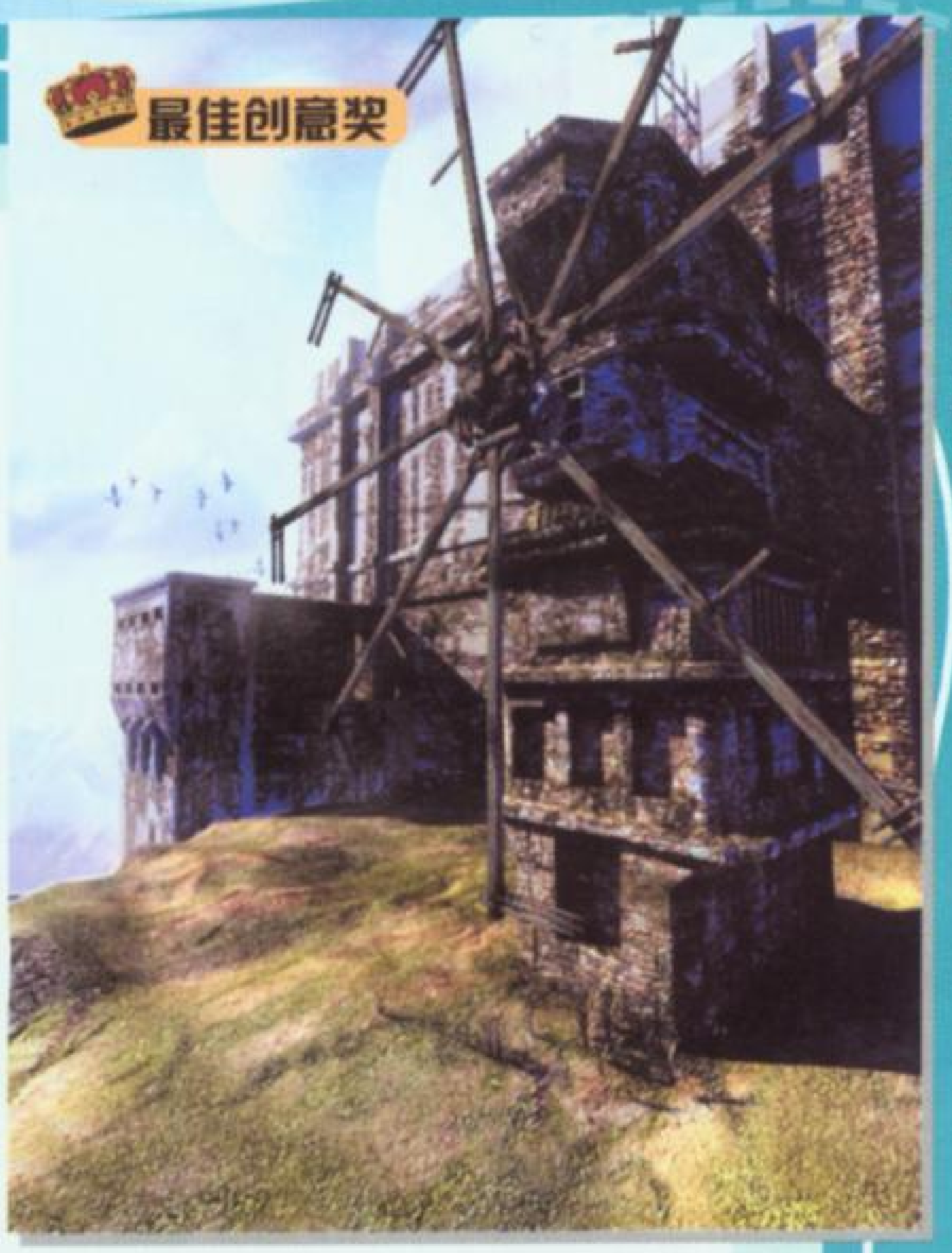
毫无疑问，3代的但丁是最酷的。而你用这种随意式的线条正好衬托了但丁潇洒的外貌，不过为什么他的眼睛有一只是黄的呢？



→牧师和刺客 四川 房文斌

一直想不通为什么《仙境传说》中这两个可爱的MM竟会是牧师和刺客这么男性的职业！不过只要可爱就好啦！

最佳创意奖



↑游戏场景2 四川宜宾 唐波

看你的这幅画好像是《ICO》中的场景，不过风车前面似乎有一滩水的，我没有记错吧？以后继续努力吧，小沛支持你

↑北六路花火 广西 青宫寺风风

你为什么说「自卑」呢？你画的有那么差么？我认为没有人是天生的画家，只要你有勇气，投（别画得太影响市容就好），小沛一定刊登。



↑游戏场景1 四川宜宾 唐波

应你的要求，我在四川后面加上了宜宾。看来你对家乡的感情还真不是一般的深啊！希望你进入游戏公司的梦想能够成真。

最佳美工奖



↑Yuna 重庆 文丽诗

你的名字还真是有特点，难怪你还标出是「真名」。水粉的效果能被你运用到这种程度已经很不错了，只是细致度还不够。



这个星球上生活着不可思议的生物，一种住在精灵球里面的宠物——简称宠物小精灵。现在，我们就开始讲述少年小智和宠物小精灵们相遇冒险和战斗经历的故事……



口袋妖怪TV篇

依旧是那么熟悉的台词，8年来伴随着口袋妖怪（动画片中又叫做神奇宝贝、宠物小精灵）迷们度过了多少个欢乐时光，而永远都是10岁少年的小智，依旧是口袋迷心目中的偶像。的确，作为口袋妖怪系列游戏的最强周边的口袋影视动画，其影响度丝毫不比游戏本身差，以至于许多朋友只知道可爱的宠物小精灵，却不知道其故事完全来源于掌机上的一个百玩不厌的小游戏。从97年4月至今，口袋妖怪影视动画片一共出了7部剧场、400集动画（TV），以及诸多的放送局、特别篇等。下面我们首先向大家介绍多达400余话的动画片。

文章开始之前，先来回忆一下动画片中可爱的宠物小精灵们：

皮卡丘：家喻户晓的电气老鼠，小智的这只皮卡丘十分讨厌被人驯养，但却被小智的善良感动而一起旅行。最先由皮丘亲密进化后出现皮卡丘，而使用雷石的话，更可以进化成雷丘，但本着越进化越不可爱的原则，所以我们的皮卡丘就一直保持着这个可爱的模样了。

喵喵：与皮卡丘同样长寿的角色，只可惜跟错了武藏和小次郎这两个宿敌，经历了几百回“到手的皮卡丘飞了”，目前依然继续奋斗中。至于这只喵喵为什么会说人话呢，这是有典故的——话说那天喵喵经过一个橱窗，就见到了一只可爱的橱窗喵喵MM，为了能向她求爱，喵喵就开始学习人的语言，当然结局就是，喵喵学会了一门外语，喵喵的爱情故事也就此完结了。

果然翁：在金银篇中不幸成为武藏小次郎的伙伴，以后便负责起了悲惨的搞笑捣乱任务，整天一句“就是这样的”，来总结武藏小次郎的对话。可爱呆呆的形象受到大众的欢迎，也与狡猾的喵喵成了鲜明的对比。

小火龙、杰尼龟、妙蛙花：初代中因为小智睡懒觉而没有得到这三个初始精灵中的一只，从而与皮卡丘相伴旅行。不过之后小智也分别取得了这三只宠物小精灵，特别是小火龙，之后进化成的喷火龙，无论是TV版的联盟大赛中还是剧场版中都有活跃的表现，无怪乎被认为是小智最强的宠物小精灵呢。



火岚鼠、小鳄鱼、菊草叶：金银篇中新的初始精灵，小鳄鱼与女主角君莎小姐一同演绎了许多精彩的故事，而火岚鼠、菊草叶则还在外传形式的《雷之传说》中成为男主角与其对手的初始精灵，并且一起打败了火箭团新两人组，人设也颇为不错，如果以此另起一部TV想是也会十分出色的。

小火鸡、水精灵、草青蛙：可爱的小火鸡作为女主角小遥的初始精灵登场，不过在这个一心进行选美比赛的家伙手下，想必是没什么光明的未来呀。而坚强的草青蛙则成为小智的伙伴，与皮卡丘一起并肩战斗着，还有水精灵之后被小刚收服，三个主角各带着一只初始精灵，开始了他们的芳缘之旅。

宠物小精灵 石英联盟1—81话

石英和橘子联盟由Gameboy时代的《口袋妖怪黄（皮卡丘）》改编而来，所接触的三主角、不愿意进入精灵球的皮卡丘、以及超梦等151只精灵也和游戏中的一致，所不同的是游戏是黑白的，而动画片中的精灵自然是五彩斑斓的！

那一天，心怀梦想的少年小智从真新镇，与那只不听话的皮卡丘，开始了难以预料的奇妙旅行。“世界第一”的美少女小霞、立志成为宠物小精灵饲养家的小刚、永恒的悲惨方火箭团武藏与小次郎、还有那更多有趣的宠物小精灵，揭开了小智一行历经各大区域，八大会馆，四大联盟，无数精彩故事的冒险之旅。在石英联盟中，在游戏中威力弱小的皮卡丘在动画片中却是发挥得淋漓尽致，小智先是打败了尼比会馆的小刚，直至在八大会馆全部取胜，途中也遭遇了四大天王希巴等一系列有趣的事件，再到最后的石英联盟大赛，小智千心万苦一直打到第五场比赛，却因为喷火龙临场睡觉而失败，郁闷之中，也为我们的石英联盟画上了一个遗憾却又忍俊不禁的结局。

宠物小精灵诸岛篇 橘子联盟82—117话

这回的故事从帮大木博士跑腿去橘子群岛的岱柑岛拿东西开始，而后在橘子群岛中七个奇妙的岛屿展开了新的冒险。以宠物小精灵小乘龙为线索，历经诸岛，并与岛上的各会馆进行对战，还遇到了小霞极度崇拜的四大天王科纳小姐。直到进入橘子联盟大赛 6VS6的大对决中，最终以皮卡丘打败快龙，小智获得橘子联盟大赛优胜，小乘龙安然与妈妈团聚，为这一部精彩纷呈的短剧画上了个满意的结局。

宠物小精灵金银篇 城都联盟118—275话

城都联盟的故事源自于Gameboy Color的《口袋妖怪金/银》，三主角自然是火岚鼠、小鳄鱼和菊草叶，精灵的种类也从151增加到251种。



少年小智见义勇为，帮助君莎小姐打败武藏小次郎，夺回了她的小鳄鱼，也因此报名参加了城都联盟大赛，与伙伴们再次踏上了旅途。此部的剧情以新的宠物小精灵为主，在途中展开了别样的故事，武藏小次郎的新累赘果然翁、皮卡丘与皮丘、各代初始精灵的大活跃、诸多神兽的华丽登场……在经过八大会馆的挑战，体验了各式各样的战斗，终于到达了城都联盟大赛，可是在第二场比赛，小智的喷火龙却不敌火鸡战士，果真是一代新人胜旧人呀，小智也带着联盟大赛的最低成绩踏上了返程，一时的别离，也预示着新联盟——宝石联盟的豪华登场。

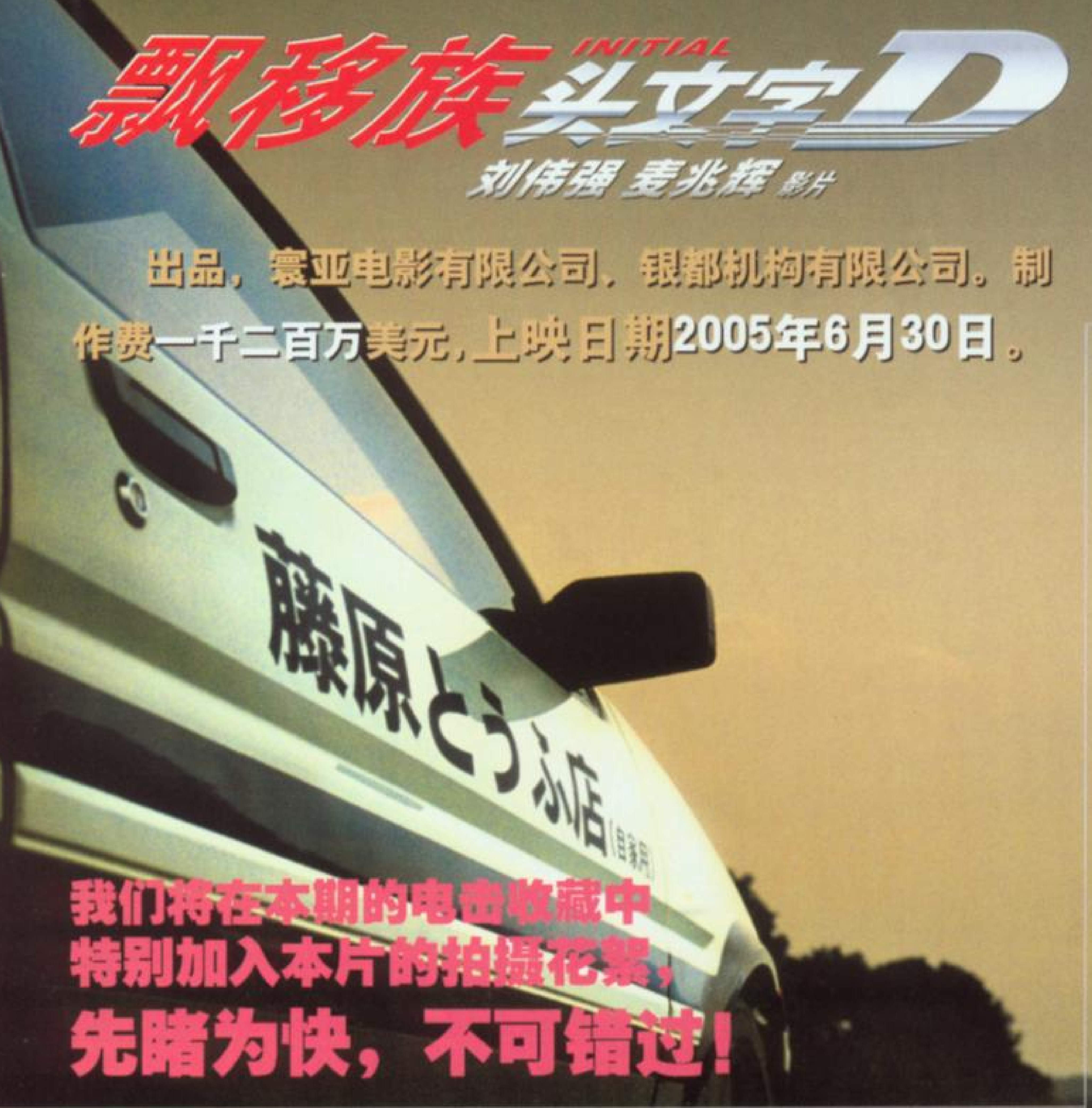
宠物小精灵芳缘篇 宝石联盟1—XXX话

GBA版《口袋妖怪红宝石/蓝宝石》可谓是口袋系列游戏的一个新的里程碑，音质、画面与隐藏要素都有质的飞跃，先后发行了500万套，而与其相对应的芳缘联盟即宝石联盟，更是有多达386只精灵的登场。

结束城都联盟大赛的小智听说了海的对面某个芳缘地方的传闻，于是与至今一起旅行的小霞、小刚告别，回到故乡真新镇，把除皮卡丘外的小精灵全部寄放在大木博士那里，决心要去芳缘地方开始新的旅行。芳缘地方，最初相遇的美少女小遥，因皮卡丘电气超负荷暴走烤焦了小遥的自行车，一切看来都是那么的熟悉，不过小遥却比小霞温柔的多，并没有因自行车之根才与小智旅行(ˉ_ˉ)。

唐下会馆，新增了3VS3的比赛规则，小智与馆长——也就是小遥父亲进行了一场练习赛，虽然失败了，但也为此小智决心展开一个全新的启程。新伙伴小遥、小遥的弟弟小正、重新归队的小刚、与小霞的再会、旅途中收服的新宠物小精灵、各种新奇的比赛规则、与加纳济会馆岩石系美女馆长之战、踏浪的姆罗会馆之战、金雪会馆的电击之战、菲恩会馆与新人馆长之战、唐下会馆的再次对战、希瓦玛会馆的空中之战、德古会馆的双子之战、还有小遥的宠物小精灵选美系列比赛、芳缘地方两大神秘组织岩浆团与水之团的争斗，四大天王海之男儿的登场！小智一行的旅途逐渐进入高潮，那许多未知的故事，正等待着小智与台下我们的探索。

□文/pmgba 责编/飞月



飘移族 INITIAL 头文字D

刘伟强 麦兆辉 影片

出品，寰亚电影有限公司、银都机构有限公司。制作费一千二百万美元，上映日期2005年6月30日。

我们将在本期的电击收藏中特别加入本片的拍摄花絮，先睹为快，不可错过！

导演　刘伟强、麦兆辉

领衔主演　周杰伦（饰 藤原拓海）铃木杏（饰 茂木夏树）陈冠希（饰 高桥凉介）

领衔主演　黄秋生（饰 藤原文太）余文乐（饰 中里毅）杜汶泽（饰 立花树（阿木））陈小春（饰 须藤京一）钟镇涛（饰 立花佑一）

合演　刘宏（饰 岩城清次）阿部力（饰 健二）田中千绘（饰 美也）津村和幸（饰 X先生）

故事解构

天才赛车手高桥凉介（陈冠希）认为，真正的车手要在下坡道上见真章，他领导的REDSUN车队将展开远征各山路的计划。与凉介亦敌亦友的中里毅（余文乐）接受了挑战，决定与凉介各从国内南北山路开始征战，看谁能赢得最多山路。

日本秋名山上的清晨，一辆丰田出产的中古车AE86优美地在下坡道飞驰，车内神秘车手的飘移车速使人吃惊。AE86在滕原豆腐店旁停下，睡眼惺忪的少年滕原拓海（周杰伦）回到店里，只见老父滕原文太（黄秋生）醉倒厅中，拓海帮父亲收拾东西，忆起五年来每天清晨代父送豆腐到秋明山上的旅店，心情也沉重起来。

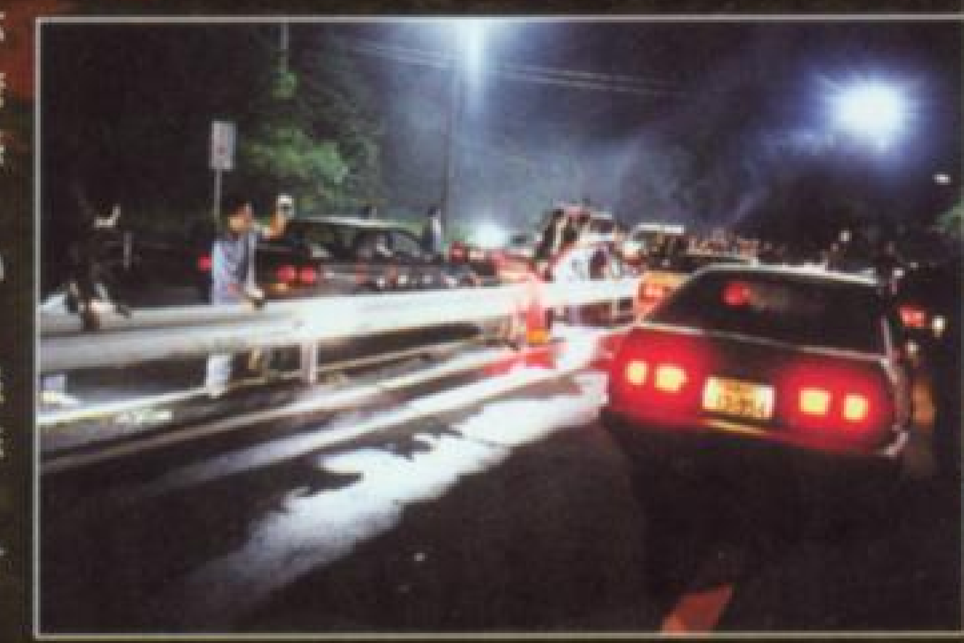
暑假前，快将毕业的油站太子爷阿木（杜汶泽）向他的同班好友拓海大谈飞车经验，拓海对飞车一事完全没有概念。恰巧女同学茂木夏树（铃木杏）经过，夏树向来对拓海有意，拓海却刻意逃避。一辆名贵房车到来接载夏树，前往一家情人酒店。阿木父亲立花佑一（钟镇涛）开设油站，拓海下课后会来做兼职。中里毅来到油站，挑战阿木的车队，阿木硬著头皮接战。晚上，中里毅开着TR来到秋名山起步点，凉介早在等候。阿木应战，结果在山路上被中里毅大败。当晚，中里毅在山路上练习时巧遇神秘的AE86，竟被对方轻易击败。中里毅和凉介遂向阿木打探AE86的消息，阿木两父子心知该车为文太所有。

阿木求文太出战中里毅，文太听到GTR的利害，有点心动。夏树相约拓海去海滩畅泳，拓海不置可否。凉介和中里毅在豆腐店出现，原来两人查出文太是当年的传奇车神，并向文太下战书。文太向拓海表示如果他代父出战获胜，就借AE86给拓海到海滩。

挑战之夜，AE86上山。阿木见来者竟是拓海，吓了一跳！山路上，AE86再战GTR，拓海利用沟渠拐弯技术将之击败。凉介更诧异于拓海的赛车技术全凭感觉，根本毫无认识。

海滩上，穿上泳衣的夏树向拓海表白，两人打开心扉。拓海初尝爱情滋味，看著夏树回家，反而有点茫然。

阿木及拓海遇上岩城清次（刘宏）挑战，拓海虽险胜清次，岂料接着却被清次的好友须藤京一报仇（陈小春）。拓海力战下，AE86超越机件极限，引擎失灵。同时，阿木目睹夏树与一个男人步出酒店。拓海同时面对信心、友情及爱情的挑战，究竟如何面对？





导演——刘伟强

资深摄影指导，以善用手提摄影机及自然光闻名，重要作品包括林岭东的《龙虎风云》及王家卫的《旺角卡门》。其后摄而优则导，擅于捕捉城市跳跃感觉，代表作有畅销漫画改编的《古惑仔》系列。近年配合电脑特技，创新概念动作片种的《风云》及《中华英雄》屡获殊荣。他与麦兆辉合导的《无间道》不但连破香港电影史多项纪录，更荣获第22届香港电影金像奖及第40届台湾金马奖「最佳导演」，成为佳话。

导演及摄影指导作品

2003【老鼠爱上猫】【咒乐园】【无间道II】【无间道III终极无间】

2002【当男人变成女人】【卫斯理-蓝血人】【无间道】

2001【爱君如梦】【拳神】【不死情迷】

2000【决战-紫禁之巅】【胜者为王】【一见锺情】

1999【烈火战车II 极速传说】【中华英雄】

1998【98古惑仔-龙争虎斗】【新古惑仔之少年激斗篇】【风云】

导演——麦兆辉

近年备受瞩目的新晋编剧导演，以营造独特风格及角色见称。代表作包括《追凶20年》及《爱与诚》。他亦积极尝试不同挑战，如担任刘伟强导演、刘德华主演的《爱君如梦》监制。他与刘伟强合导的《无间道》不但连破香港电影史多项纪录，更荣获第22届香港电影金像奖及第40届台湾金马奖「最佳导演」，锋芒毕露。

导演作品

2003【无间道II】【无间道III终极无间】

2002【无间道】

2001【别恋】【愿望树】

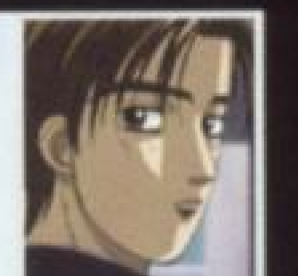
2000【爱与诚】

1999【周末狂热】

1998【追凶20年】

角色及演员

周杰伦 饰 藤原拓海

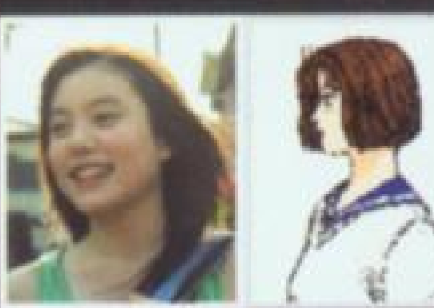



群马县县立高校生，平时经常发呆，但是一旦手握方向盘眼神就完全改变。是个不爱出风头且谦虚的可爱学生。在他眼中世界很慢。

■喜欢的东西：唯一的就是飘移
■讨厌的东西：身心都有豆腐的臭味
■最近的愿望：想拥有一部属于自己的车

【个人档案】
出道虽只寥寥数年，但周杰伦已经成为席卷亚洲的乐坛偶像。他将电子音乐与古典钢琴混合，配上快如闪电的歌词，接连征服各大流行榜。才华出众的他即将以正式的电影处女作《头文字D》攻陷大银幕。

铃木杏 饰 茂木夏树



群马县县立高校生，跟拓海在同一小学长大。人长得可爱和很受男生欢迎，但只喜欢拓海。私底下跟开奔驰的MR.X做援助交际，被拓海发现后因而疏远。

■喜欢的人：藤原拓海

【个人档案】
三岁时已开始当上模特儿，1996年正式出道，与法国巨星尚·雷诺(Jean Reno)拍摄日本的宝矿力饮品广告最为人熟悉，亦从此开展了她的演艺事业。电影演出的成绩亦不承多让，1999年仅12岁的她已参演由伊桑·霍克（Ethan Hawke）主演的好莱坞电影《Snow Falling on Cedars》；其后与日本首席红星金城武合演的科幻动作片《武者回归》风靡全球，更为她赢得有「日本奥斯卡」之称的第26届日本电影学院奖「最佳新演员」及「最佳话题」奖，锋芒毕露。最新演出作品包括岩井俊二导演的《花与爱丽斯》及声演动画大师大友克洋的新作《Steamboy》。

陈冠希 饰 高桥凉介
（Redsuns车队）

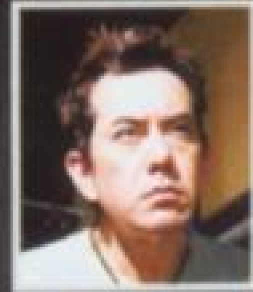


22岁，冷静而且爱说理论的飙车手，唯一的败北纪录就是在秋名山下坡道输给了拓海。

■喜欢的东西：白色的ＦＣ
■得意的技术：全部都会

【个人档案】
陈冠希于加拿大返港发展，初拍广告亮相即令人眼前一亮。能操多种语言的他，外形出众，成为近年备受瞩目的歌影新星。他于首部电影《特警新人类2机动任务》成功演绎新一代特警形象，更获提名香港电影金像奖「最佳新演员」奖，前途无可限量。

黄秋生 饰 藤原文太




43岁，藤原豆腐店老板，拓海父亲。多年前为秋名山首屈一指的飘移车神。

■喜欢的东西：引擎声
■讨厌的东西：豆腐和大型车
■得意的技术：一边做其他事一边飘移

【个人档案】
黄秋生是香港影坛少有的全面实力派演员，先后赢得两届香港电影金像奖的影帝殊荣。1993年《八仙饭店之人肉叉烧包》中形神兼备的演出令人慑服，其后于1998年《野兽刑警》中的表现再次获得奖项肯定，而他亦凭《想飞》及《无间道》的精湛演出连续两届荣获台湾金马奖「最佳男配角」，而后者亦获第22届香港电影金像奖颁发同一殊荣，进一步奠定他在影坛的地位。



银幕飓风

由亚洲至尊偶像周杰伦、铃木杏及陈冠希领衔主演，根据日本讲谈社出版，重野秀一原著的同名殿堂级漫画及动画片集改编而成的《头文字D》经过紧锣密鼓的制作之后，今年夏天终于首次将赛车国度飙进大银幕，成为极富漫画感的真人电影版！本片制作阵容的强大是无庸置疑的。首先是被誉为金牌导演组合的麦兆辉与刘伟强担任指导，继《无间道》的成功之后，两人再次携手挑战相信也是很多观众所衷心希望的。刘健明与陈永仁间黑与白的较量、跌宕起伏的情节生与死的考验在缓张有秩的节奏中彻底征服了观众。这其中不乏刘德华与梁朝伟的卓越演技，但两位导演却更是功不可没。



演员方面，周杰伦不再像《寻找周杰伦》一样短短露脸几分钟，而将首次担纲主角。对一个在音乐界大红大紫的偶像巨星而言，正式走进大银幕相信仍是对演技和自我的极大挑战。除了大量精彩的飚车戏以外，片中还有不少他和女主角的对手戏，尽管目前导演都对周杰伦的演技给与了肯定和赞美，但观众又是否接受就要等到本片正式公映后才能知晓了。

在纤细唯美如散文般的色调中，2个少女经历了一场随着小小谎言开始的恋情，事态的发展逐渐失控最终发展成了三角恋。然而历经青春的烦恼与甜蜜后，少女们成长羽化一切终归平静。相信大部分的中国观众正是借由这部日本知名导演岩井俊二的《花与爱丽斯》才认识了这个少女——铃木杏。她在其中饰演的少女“花”真实自然，毫无矫揉造作。本片中她将饰演倾心于男主角拓海的夏树，并与之有一段细腻的感情戏。

陈冠希、黄秋生、余文乐、杜汶泽、陈小春、锺镇涛等，本片中的每位演员几乎都是大家耳熟能详的重量级人物，要么是年轻才俊，要么是演技深厚，每一个名字都代表着一份不可小瞧的杀伤力。

泛口味的诱惑

可以说，本片相当忠实于原著，极力张扬赛车的速度感和技巧性，拉风的甩尾镜头惊险刺激，由于危险性极高保险额更已将近一个亿！但另一方面考虑到扩大观众层也加入了不少的感情戏，尤其是男女主角间的故事相当吊人胃口，充分照顾到女性观众群体。

同时为了配合本片上映，片方早早开始了造势宣传活动，新闻发布会、飘移表演、宣传片、各种新鲜大胆的举措充分刺激起人们的观赏欲望。怎么样，你是否准备好了参加6月30号电影院中上演的飘移盛会呢！？

一秒钟有多少时间？
当身处在一百二十公里的快车内，正进入二十五米半径，
接近一百八十度的下坡道发夹弯内。
一秒钟绝对是很长的时间。

□图文资料由寰亚电影公司提供 责编／飞月


看Jay风飚
不如自己风飚
藤原とうふ店
飚车
ONLINE
CTRACER
头文字D实景地图 www.ctracer.com.cn
joyzone
天纵网络
SEGA®
HYUNDAI DIGITAL
Entertainment co., ltd.
www.hydi.co.kr



这期我负责的是“鬼魂力量编年史”的攻略制作，虽然刚开始玩的时候觉得这款游戏实在是烂到掉渣，但上手玩了一阵之后发觉还是有些可圈可点之处的，而且游戏中的隐藏要素也比较丰富，有着推动玩家多次通关的动力，下面就来与大家一起分享一些我在游戏中发现的小窗技。其中比较引人注目的是正史与野史的分歧，由于篇幅所限，我在攻略中选择了野史路线，有兴趣的玩家可以去打一遍正史路线，能够收到不少强力角色哦！ □责编/龙马

NDS 触摸卡比
日版 タッチ！カービィ

★前4级的徽章取得方法：

等级	关卡	位置	徽章的取得方法与入手场所
LEVEL1	STAGE1	第一部分	位于场景中央部分，转过去即可入手
		第二部分	破坏场景右侧的爆弹方块
		第三部分	不进入传送门，而是一直向上，再稍微向左侧一些
	STAGE2	第一部分	在设置有弹簧的房间右侧
		第二部分	先乘超级大炮上到右侧，然后按下巨大的红色按钮，之后前往地图的右下角，可以在保存点附近发现
	STAGE3	第一部分	乘上升气流向上，稍微向左走回一点
		第二部分	打倒地图左上方的敌人，复制导弹的能力，向右上方前进
		第三部分	地图中央的分歧路走下方，破坏爆弹方块
LEVEL2	STAGE1	第一部分	复制火焰的能力，破坏地图右上角的能力方块
		第二部分	复制火焰的能力，破坏地图右上角的能力方块
		第三部分	地图左下角，需要按下红色的大按钮。
	STAGE2	第一部分	保存点下方，进入紫色方块上方的隐藏门
		第二部分	破坏地图下方的爆弹方块
		第三部分	在传送门的上方，乘龙卷风上升
	STAGE3	第一部分	触碰爆弹方块后，徽章会被吹
		第二部分	破坏地图右上的爆弹方块后向左走一点
		第三部分	在传送门之前，大地图的右侧
LEVEL3	STAGE1	第一部分	打败地图左上的敌人，继续向左上前进
		第三部分	乘超级大炮上升，在降落途中破坏所有的爆弹方块
		第五部分	复制第四部分的冲撞能力，按下按钮
	STAGE2	第一部分	在开始地点向下，破坏巨大的星星方块
		第二部分	变为石头砸下，复制冲撞能力在水中使用，然后在第三部分破坏与右下方大按钮联动的绿色方块，进入门
	STAGE3	第一部分	地图中央屋上侧，变为石头砸下
		第二部分	在保存点附近，逆着水流进入隐藏门
		第三部分	打开地图左下的门，向右前进
LEVEL4	STAGE1	第一部分	在被弹飞的过程中，破坏3个爆弹方块
		第二部分	利用超级大炮上升，复制导弹的能力破坏能力方块
		第三部分	地图上会出现分歧路，在第二个路口向右前进
	STAGE2	第一部分	地图中央的下侧，复制针刺的能力破坏能力方块
		第二部分	地图的右上角，使用针刺能力破坏方块后向左上前进
		第四部分	点亮灯笼后回到右边，破坏爆弹方块
	STAGE3	第一部分	开始地点的左下方，需要按下绿色的大按钮
		第二部分	打开百叶窗后，按下门上方通路左上的按钮
		第三部分	位于传送门前方，不要进入传送门向前行即可见到

XB 脑航员
美版 PSYCHONAUTS

★在游戏中任何时间和地点，同时按住L键和R键再快速输入以下按键，可分别打开特殊功能：

•WH表示白键、BL表示黑键、LC和RC分别表示按下左右摇杆。

获得的功能	输入按键
得到全部超能力	B、B、Y、WH、LC、Y
一直保持隐身状态	B、WH、B、B、Y,BL
达到最高级别并获得所有超能力	LC、RC、LC、WH、B、WH
拥有9999条命	LC、WH、WH、B、A、RC
得到所有道具(除了Psi-ball Colorizer和Dream Fluffs)	RC、B、WH、WH、LC、Y
得到大量金钱(Arrowheads)	A,RC,RC,WH,Y,And X
单命拥有9999点“血”	RC、A、LC、LC Y、B

PS2 RPG制作
日版 RPGツクール

★隐藏画像：

将故事的设定者起名为“ツクール”，就会发现在故事的画像模式中多出了“隐藏画像1”与“隐藏画像2”。

PS2 啾啾火箭队
日版 チューチューロケット

在第39关“ひっさつ!!だいかいてんまわりみち（必杀！大回转回路）”中，于右下角放入右方向标志，在左下的回转门处放置上方向标志，在这种状态下开始的话，老鼠们会一口气冲到终点，新纪录诞生！

PS2 海贼王伟大战斗！RUSH!
日版 ワンピースグラバト！RUSH

★隐藏角色出现方法

艾尼路 エネル：收集100枚卡片之后会出现特殊的提示，之后在グランドツアーズ的锦标赛会场会出现艾尼路的身影，并会在准决赛中遇到他，只要将他战胜就可以使用他了。

青雉鸡 青キジ：使用路飞海贼团全员通关，在路飞与罗宾的第5战时，青雉鸡会乱入出现，使用最大阶段的奥义将他击倒即可。

红发杰克 シャンクス：在最高难度下，路飞第5战中打倒红发杰克，之后就可以使用他了。

米霍克 ミホーク：在最高难度下，佐罗第5战中被米霍克的最大奥义打中并死亡，之后选择“コンティニュー”再次开始战斗并获胜，就可以使用他了。

★路飞的奥义产生变化：

在除了“イベントバトル”之外的模式下，按下STSRT键来选择路飞，在战斗中的奥义就会变为爆炸头路飞的奥义(爆炸头路飞会有一样的效果)。

★随机决定辅助角色：

在选择角色形象时，按住L1键来进行确定，辅助角色就会变为随机决定。

PS2 鬼魂力量编年史
日版 スペクトラルフォースクロニクル

★加快敌方角色的行动速度：

游戏中敌方角色那磨磨蹭蹭的行动速度是否让各位玩家感觉很不爽呢？其实只要按住□键就可以加快他们的行动速度了，赶快试试吧！

★正史与野史的分歧：

在第十章“憎恨的波纹”中打倒第一形态的贾多后，不继续追击而选择“回到魔王城”的话，就会进入鬼魂力量的正史路线，反之则会进入野史路线。本期攻略中选择的是野史路线。

★挑战“鬼魂之塔”获得的魔魂：

层数	获得魔魂
第45阶	席风
第55阶	扎夫拉克
第65阶	艾拉
第75阶	阿塞莱亚
第85阶	拉迪
第95阶	鲁多拉
第99阶	威布
第100阶	贾多

★当玩家通过“鬼魂之塔”的100层之后，会追加“异界之门”，在那里要连续进行2场战斗，并且途中不能归还。其中要面对的都是最强的敌人：

第1回战 混沌世纪系列1-4代的4名主角：ロゼ罗赛、艾利鲁エリル、威莱斯ウェレス、吉娜ジナ（都有魔魂）

第2回战 最强隐藏BOSS涅克斯特ネクスト(无魔魂)

★2周目通关后获得的魔魂：

魔魂	涅克斯特ネクスト
魔魂	强化柯莉亚强化コリーア
魔魂	真·贾多真ジャドウ
魔魂	姆盖恩ムゲン
魔魂	普拉娜プラーナ



GAME BAR

闲 聊 游 戏 吧

前两天遇到了相当浪漫的事情，就是在我早上刷牙的时候发生的。

都说红色代表着浪漫，我在洗漱的无聊中带着倦意刷牙，结果刷着刷着鼻血就流了出来。这情景简直有些诡异，诡异到我一时都没反应过来，只是木然地看着镜子中的血沿着嘴角流下。

偶然进来的老妈被吓了一跳，她说你干什么呢，从小就不够文静还总犯迷糊，把牙龈刷出血也就算了，怎么还都刷到脸上去了……我说妈你看清楚了，那是牙出血吗，要嘴里出那么多血只可能是吐的……

老天似乎总喜欢做不合时宜的事，天气开始变得燥热，可要操心的事情也开始多了起来，体内难买火气上升。面对压力，我们应该积极地缓解一下哦——本次主题，释放。

□唯夜

恶魔哭吧不是罪



我和梁胖子第一次看见他是在资本家崽子李万三家宽大的客厅中——那个时候的他银发飘飘，背扛长剑手握双枪，在号称43寸的背投电视上勤奋地奔来跑去，将一干乱舞的群魔轰得哭爹喊娘。我和胖子看得很爽，于是禁不住从传说中的真皮沙发上一跃而起，四只眼睛紧盯着李万三手中的手柄作嗷嗷待哺状。无奈资本家崽子丝毫不为我们饱含着期盼的眼神所动，依然紧盯屏幕只顾自娱自乐，这让我和胖子十分神伤——难怪盛唐时期会有某杜姓诗人大笔一挥写下“朱门酒肉臭，路有冻死骨”这样的千古绝句。

那个银发飘飘的酷男究竟是谁？是什么样的游戏会让两个花季少年的心灵如此悸动？——这样的问题对于稍微有些游戏经验的读者老爷们自然不算困难，也许还会有骨灰老鸟们跳出来振臂高呼：“这等问题老夫用脚后跟儿想都知道答案！”——没错，诚如读者老爷们所想，这个人自然就是但丁，而那个游戏也自然就是万众倾心的“Devil May Cry”。

后来16岁花季17岁雨季都匆匆而过，转眼就到了要高考的时节。资本家崽子李万三高中三年来终日与次世代为伍，想要他考上重点院校自然要比吉斯大人坠楼身亡更加困难，于是其资本家老爹便毫无悬念地用出一叠人民币将其送出了国门。李万三同学临行之时，我与梁胖子曾经幻想着他能看在昔日情谊的份儿上，会将传说中的PS2交于我们保管，以便我们可以在高考过后的日子里夜夜笙歌。然而生活总是会给热爱幻想的孩子们一记沉重的打击，生性吝啬的李万三不但没有将PS2交给我们，反而以“欧版软件使用不惯而且价格昂贵”的狗屁理由要我们节衣缩食为他买最新的D版游戏，实在是欺人太甚。

后来，我和梁胖子不幸一齐沦落到某大学的垃圾专业中做了邻居，终日被繁重的课程压迫得抬不起头来。那时资本家崽子李万三正在大洋彼岸花天酒地，每天捧着XBOX的巨大手柄打HALO，而且竟然还时不时发两张照片到校友录上来炫耀。这种饱汉子不知饿汉子饥的行为深深刺伤了梁胖子，每每看完李万三贴到网上的猥琐照片后，他便会悲愤地仰天长啸：“缘何只许他花天酒地牵着狗，就不许我和次世代手拉手？”

那一日，梁胖子终于按捺不住心头的怒火（其实是嫉妒），风一般地冲出了校门，数小时后，便见其气喘吁吁地冲回了宿舍，怀中抱着一个盒子，其中装的正是传说中的超薄型PStwo。其实两天之前梁胖子还在哀叹说哎呀PStwo真是好，以后有钱一定要买它一台。谁料想48小时之后梦想便成了真，效率之高委实让人叹为观止。

有了PS2的时光真是让我悲喜交加，虽然有了天花乱坠的游戏可以夜夜笙歌，然而梁胖子却凭借“冲动是魔鬼，一台如此袖珍的机器竟然耗掉我3个月的饭费……”这样的理由而每天用我的饭卡在食堂拼命消费。作为回报，我便终日赖在他寝室不走，一有机会便会劈手夺下胖子手中的手柄尽享游戏乐趣。然而初春时节PS2上新近的大作实在是少，我们只得打些虽经典但也够老的游戏聊以解忧。

正是这个时候我和胖子在学校门口的游戏店中又一次见到了银发飘飘的男人但丁，虽然这次银发酷哥的活动场地从43寸背投沦落到了21寸老彩电上，然而其酷毙本质却丝毫未见改变，依然将恶魔们殴得纷纷鬼哭狼嚎。三年未见，但丁同学的身手竟然还是如此矫健，惹得热衷于怀旧事业的我和胖子心动不已，想都没想便排出七枚硬币将但丁同学收入囊中。

从游戏封面上来看，但丁同学的相貌与三年前颇有些不同。梁胖子执意认为本作的但丁同学在气质上与超级人气偶像周叉叉有着惊人的相似之处，而我则毫不示弱地指出他是在扯淡——就这样为了一点鸡毛蒜皮的破事儿计较半天之后，我们才将光盘扔到主机中正式开始游戏。

像初代一样，这次的3代依然是把打击的爽快感与主角的玩酷作为卖点，但丁同学一登场便在空间有限的事务所中大显身手。梁胖子对准恶魔们磨刀霍霍，狞笑一声便扑将上去，刀刀见血的感觉让胖子大呼过瘾，直杀得小恶魔们纷纷引颈就戮。第一关搞定之后，常年被洛克人系列折磨得生不如死的ACT菜鸟胖子不禁泪流满面，握紧拳头长叹道：“没想到CAPCOM竟然还能做出如此平易近人的动作游戏啊……”

然而梁胖子的春天总是来得很短——追姑娘的时候是如此，打游戏的时候也同样如此，他的ACT菜鸟本质在第二关便展现得淋漓尽致。敌人BOSS镰刀怪闪亮登场，胖子的噩梦也随之降临，虽然打鬼英雄在他手下依然作英姿飒爽状嗷的一声冲上前去，却不幸几分钟之后便做了BOSS的刀下鬼，真是叫人不忍卒视。

而后梁胖子又屡次三番地动用S/L大法来战镰刀怪，然而无奈实力不济，依然只能不厌其烦地扮演着刀下鬼的角色。恶魔猎人的金字招牌被无能胖子糟蹋殆尽，妖魔鬼怪也不再哭泣，而是站在一旁笑得前仰后合。这个时候我自然无法继续坐在一旁甘当看客，俗话说能者多劳，于是我便劈手夺下胖子的手柄，三下五除二将镰刀怪斩落马下，并从此接替梁胖子在银发酷男的除魔之路上继续前行。

一路之上又有很多艰险，不过但丁同学依然勇往直前。本作有了不同的职业可以选择，不得不说是一大创新，但丁同学时而化身为诡变莫测的trickster，时而又成了传说中的剑圣，不同的职业有着不同的特长，让以前只需要闷头一顿乱砍的但丁脑中又多了几分战略思想。丰富的武器系统让我和胖子眼花缭乱（电吉他竟然也能成为武器，汗），而且切换武器也是一键便能搞定，丝毫不影响游戏的流畅度。每每看到但帅哥刀枪并举，恶魔被轰至半空却不能落地，这个时候我和胖子自然感觉很爽，于是便禁不住摇头晃尾巴地高歌道：“恶魔哭吧哭吧不是罪，长的这么猥琐也确实需要有人来安慰……”

这个一个讲究人性化的时代，即便是在充满恶魔的城堡中，若是完全没有人情冷暖的设定恐怕玩家们也不会买帐。于是在3代中我们便分别见到了父与女、兄与弟之间的爱恨情仇。虽然在感情细节的刻画方面还有诸多欠妥之处，然而大抵上也算得合格。不过实在令我们无法容忍的便是CAPCOM对女主角的设定：虽然周身上下武器精良，但却无论如何也看不出哪怕一点巾帼英雄的气质——四肢粗壮头脑简单倒也罢了，眼睛竟然还是一只蓝一只红……拜托，就算是恶魔猎人也不用长得这么科幻吧。

虽然个人认为女主角的设定比较失败，然而毕竟是瑕不掩瑜，游戏出彩的地方还是不少。举例来说，在兄弟二人合力共战BOSS阿可汗这个二流子的情节中，可用2P手柄来控制老哥Vergil的设定便是十分讨巧，不仅在游戏中体现了兄弟血脉，而且玩家通过与朋友并肩战斗也能体会到友情的可贵——我在打到这段情节的时候，身旁一直做看客的梁胖子突然大吼一声，抄起2P手柄便加入了战团，一阵电光火石之后，二流子便在我们的合力攻击下吐血而亡。梁胖子这时便激动地站起身来，纵情高呼道：“青春、热血、友情啊！”我当时也很是激动，禁不住一同站起身来不住地点头，说：“不错不错，友情的力量果然强悍。”

“为了纪念我们的友情，我有一个伟大的提议。”胖子神采奕奕眉飞色舞地说道。

“什么？”我突然感到有些不妙。

“呃，我已经吃了两天的方便面了，这样下去怎么得了……”胖子一脸的凄凉。

“……你就直接说你什么意思吧。”我感觉冷汗已经在我的额头流淌了。

“传说今天二食堂有扣肉供应，而你饭卡中的余额似乎还能够满足两个人的消费需求……”梁胖子一阵狞笑。

得了，恶魔们，先别哭了，等我哭完你们再哭。

□文/加加不鲁根

然后呢



一日在宿舍，用巴萨对阵室友的皇马，我的小罗以玩出位的高超技术将室友的银河战舰绊得马失前蹄，痛苦不已。他在讥讽了我与小罗一样长出位的相貌后，竟然提出要与我对战街霸ZERO2，结果二人在虚拟街头的龙争虎斗与现实世界的真人快打中争夺得难解难分。几局下来，我的记忆在不知不觉中被这熟悉的画面、熟悉的BGM、熟悉的螺旋打桩，以及螺旋打桩后画面上那"灿烂的太阳"引领回了本应相识但又陌生了很久的过去，只有手中那被众人轮番蹂躏过却仍苟延残喘的手柄还把我挽留在现实中，阻碍着呼之欲出的记忆。

"还是土星的手柄好用啊"，我的记忆还是回应了过去的呼唤。

"啊，你说什么？"室友的声音与宿舍的电力供应一同被黑暗吞没，他便如往常一样，一边在口头对宿管人员用语言进行着下流的侵犯，一边以为祖国母亲节约宝贵的水资源为理由不经洗漱便钻进被窝，随之便唱出令听者想跳窗的野兽之音来发泄交女友未遂的苦闷。

当我在床上躺定时，上铺那只野兽大致也发泄够了，渐渐恢复的人性使"它"想起了熄灯前我最后的那句话，"你刚才要说什么来着？"

只是我已无心详谈，便以忘却作为理由想敷衍了事，但对方不知从哪里来了兴致："既然你没什么可说的那我就再唱首歌……"

"好吧好吧，我全想起来了。"——是啊，这些往事，我其实从未忘记，稍一撩拨便会从思绪深处翻起。

那时我刚上初二，一天到晚无所事事的我由于并非太傻，又身处普通中学没什么竞争压力，于是父母也没给我任何压力，再加上本人心无大志，所以结果就是更加无所事事。

开学不久我便得知学校对面开了家游戏室，浩瀚银河中那被美丽光环围绕的土星对于我来说第一次显得不再那么遥远，这间游戏室从此就变成了我飞向土星的太空梭。不过与外太空那神秘莫测的土星相比，这间游戏室的老板倒是亲近得很——说来一间不大的游戏室，老板却有三人确实是多了些。

此三人从小一起混大，是游戏设定中的标准男性三人组配置——即适合初学者上手，能力与身材平衡发展的大哥；以近视标榜智慧，以弱不禁风展示速度的眼镜；而剩下的当然就是以近身摔投见长的胖子了。三人共同的特点就是为人和气，而和气生财，所以游戏室开业不久便积攒了不错的人气。

在那个KOF统治街机，WE尚不成气候的年代，街霸ZERO2作为格斗游戏，也成为了众人追捧的对象。整日在喧闹中便上演着波动与K.O.齐飞，超杀共太阳一色的壮观景象。三位老板中的眼镜也是一名街头的狂热打手，常在人少时与落单的玩家同乐。记得自己第一次与眼镜交手时，文质彬彬的他选择了苏联大壮，由于缺乏与力量型角色交手的经验，结果自然是被摔得"太阳出来喜洋洋。"在我感叹完眼镜的不俗身手后，他告诉我在他们三人小的时候他经常被人欺负，而每次出手相助的都是胖子。据他描述胖子在"实战"中能使出桑吉尔夫除需要跳跃动作以外的所有招式，而其看家大技便是摔不死人但绝对能把人转晕的不跳版螺旋打桩。正所谓大块头有大智慧，胖子当然会在帮忙打击对手的同时也不忘把自己的家庭作业压到眼镜身上。

那段时间我放学后总是会先去游戏室待上一会儿，或玩或聊浪费着时间也打发着无聊，学习成绩依旧不好不坏，日子就这样一天天过得不慌不忙。一个人散步在缓慢的时光中，悠然自得地成长，一切都因平凡而显得和谐，因简单而觉得快乐。

但平衡终归要被打破，就在游戏室即将开业一周年的时候，在一个之前觉得平常之后觉得不平常的下午，三个2P版的警察走进了游戏室。

当他们厉声质问"这儿谁是管事的？！"时，我明白了这不是为店庆而搞的COSPLAY，即使胖子有跳跃旋转压死人版螺旋打桩也无法逃过此劫……至于结果，当然是关门大吉代替了周年店庆。

我本想让回忆到此为止，但这个足够无聊也略显简短的故事显然是无法让上铺彻底安静下来，从他嘴里蹦出的三个字"然后呢？"迫使我只好让记忆继续在过去流淌，并快些流向现在。

之后经过初三一年不紧不慢的学习以及幸运女神毫无必要的垂青，我一不小心考上了做梦都懒得梦到的高中，当然这也违背了与哥们儿"再一起混几年职高"的约定。

高一刚开学时一位美丽得没有道理的实习老师改变了我的命运，既然樱木为了区区一个晴子能从一个不良少年变成一个很会打篮球的不良少年，那同学的一句"这样的在首师大举目皆是"成为我发奋学习的动力也就不足为奇了。

但是——"然后呢？"我本想用上面那个编造的理由让这厮快些睡去可却事与愿违，看来只好再费些口舌说说我真正选择的那条分支线路了。

进入高中不久我才知道，原来上高中就是为了日后能考上大学，幸运女神难道不知道我不好这口儿吗？以我在初中打下的浮浅基础和十几年养成的懒散习惯，想考上大学与不使用精神指令打通机战的难度不相上下，除非我能做出某些惊天地泣鬼神、令对手称赞令队友胆寒的大逆转般的神奇改变——比如放弃游戏。就这样，一个无理想、无知识、无道德的"三无青年"为了闯荡未知的迷茫前途不得不忍痛放弃了心爱的电子游戏，转投到高考那岌岌可危的独木桥争夺战中。苦大仇深的哈姆雷特一句发自肺腑的"生存还是毁灭"更是为这残酷的争夺增添了绝佳的悲情注脚。尽管如今开放的复读制度为名落孙山的有志之士提供了更多的续关机会，但我在高中三年积累起来的Lv1底力只够我换来一枚硬币，我似乎没有什么退路……

就这样，我得到了一个不好不坏的结果，即大学考上了但专业并不理想。

"然后呢……然后呢？"

"我说你到底有完没完？！"

"然后呢？然后呢……然……"渐弱的语调告诉我原来他已经睡着了。

六月又快到了，祝各位考生好运，没有过不去的坎也没有圆不了的梦，加油吧！愿你们在未来的大学生活中不要碰到一个兽性十足的上铺（笑）。

□文/陶杰

浅论玩游戏的原因

近一两年电子游戏业取得了突飞猛进的发展，随着新主机的不断发售和游戏人群的不断扩大，游戏产业链也日趋完善，电子游戏逐渐摆脱了"只是孩子玩具"的概念，并战胜了传统玩具，逐渐成为了一种面向广大受众，有自己的意识形态的大众娱乐媒介。

现在很多游戏人大多是青年人甚至中年人，那人们选择玩电子游戏的原因是什么？仅仅是由于业余时间无事可作吗？我想原因大致有如下几点：

休闲与娱乐——这是大多数人玩电子游戏的主要原因，随着都市生活的节奏越来越快，人们在进行大量高密度劳动的同时也产生了娱乐的需要。现今的电子游戏凭借声画兼备、高互动性、易操作性的特点逐渐战胜了原始的棋牌游戏和体育游戏，成为了大多数人休闲娱乐的首选。

满足与需要——成功人士只是一小部分，随着社会竞争的加剧，大部分人都在离梦想很远的地方挣扎。于是电子游戏凭借其爽快感、成就感等等要素吸引了很多平凡的人们走入其中，来获取自己心目中的胜利。

社会交际——社会的发展在一定程度上造成了人们的相互隔离，无法找到相互沟通的话题，于是通过电子游戏与身边的朋友交往，避免心理的孤寂。

游戏惯性——现在25岁左右的人大多是经历过红白机时代的，对于这些人来说，电子游戏已经逐渐成为生活的一种习惯。这部分人既是消费的主力，又可以对其他人产生影响，是电子游戏发展的主力军。



以上分析并不能涵盖所有人选择电子游戏的原因，但我希望能起到抛砖引玉的目的，因为游戏制作人只有在了解玩家需求后才能针对不同玩家做出更好的游戏来，我们的声音终会被听到。祝福大家都能玩到自己喜欢的游戏。

□文/许琰

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。



我怀念过去的你，怀念留在你身边的17岁，怀念曾经因你的一阵微笑而飘荡起来的风，夹着悲欢和一去不再回来的昨天，浩浩荡荡穿越我单薄的青春，明亮、伤感、无穷尽……

——写给Leon

追忆似水年华。谁可以相信这是我三年多以前想写的有关生化危机的文章的名字。那个时候我19岁，在读高三，在一种单纯可是近乎残酷的时光里，在一种仰望和低头的姿势里，想着不可接近但是又格外真切的未来。我在想那个夏天里看不到整片阳光的大学，我想我应该对自己的时光做个总结，回忆、感伤，然后笑着开始自己全新的旅程。

17岁的夏天，那个炎热的黄昏，我鬼使神差地买回了那盒正版游戏，在这之前我没买过游戏，更不要说正版游戏。但我在那个商店门外看到架子上Leon的身影，就在那一瞬间我决定：买下它，即使在那之前我从未听过生化危机的名字。

我在全城最严谨最繁琐最沉闷的重点中学读书，我是个另类到连校长都要皱眉的孩子。按照老师的话说，如果想开除谁都可以的话，我将成建校50多年以来第一个被逐出校门的女生，为此我很自豪。有一阵子班主任天天问我没有没早恋，而原因单纯得可爱——她想知道我每周交给她的日记中频频出现的那个叫做Leon的男人，是不是我男朋友。

当我告诉她这是个美国人的时候，她立刻紧张地问我："你们是怎么认识的？！是不是在一些不三不四的酒吧里？！"结果那天的谈话以我的哈哈大笑和班主任的恼羞成怒而告终。但事情并未因此打住，她勒令我在班会上做公开检讨，检讨我沉迷游戏不思进取。之所以没让我检讨荒废学业是因为我的名次在重点班里还是能数出个12345的。

那天的班会老师不幸有事缺席，于是我自作主张将检讨会改成了报告会，讲我的生化危机、讲我的英雄Leon、讲漂亮的姑娘Claire、讲神秘的Umbrella、讲Raccoon City、讲丧尸和猎食者、讲那些我所经历的恐惧和兴奋并存的深夜。最后我只说了一句话，生化危机难道不是经典吗？生化危机确实是经典中的经典啊！

有人问我，为什么我在不同时期写出的有关生化危机的文字是如此不同；为什么我在高二的时候忧伤而清澈的文字，到了现在变得时而华丽时而朴素——这中间有一段空白，那是我的高三。

其实很早就开始写这篇文字，而写这些文字的时候，我的心情前所未有的绝望。有人说过我的忧伤是清澈的，带着让人想向上看的张力，带着让人不想放弃的希望。我想也许没人看到过我在高三写下的文字，那么绝望，那么破裂。带着受伤的表情，我像单绝又执着的Leon一样一路砍杀，一路躲避。

躲在某一个瞬间，想念那段时光的指纹。

躲在某一个地点，想念那个，站在来路，也站在去路的，让我牵挂的人。

再后来我高二会考完直接进了文科班，从前的班主任将两年以来没收的我的物理化学卷子全部还给了我，上边并非空白，而是我写满了有关生化危机的性情文字：写Leon、写Claire、写一切一切生化危机里有关美丽笑容和动人眼泪的故事。临了班主任叹了口气，说，"你呀你呀你呀！"

我笑她没创意，因为从前她一和别人提起我就说："我们班那个谁谁谁，唉，她呀她呀她呀……"所以我笑并非感谢她还给我原本就属于我个人的东西，而是有意无意的嘲讽。

"五一"文艺汇演，我扮成Claire的样子上台跳街舞，结束时有个举枪射击的动作，那天我果真不知从谁谁谁的哥们那里借来一把Claire在生化危机二中的仿真手枪。最后这件事的后果是我的危险系数又上升了10个百分点。意料之中，我并不奇怪，只是班主任的脸一周以来像感染了T病毒的准丧尸的脸，她没想到我这是在毕业会考前又给她作了一件大好事，使她的知名度扩展到了学校门口的王大妈。



她最后也没感谢我，我最后也没叫她感谢我。

我总是爱在想，我是喜欢写散文的。其实我是想站在Raccoon City最高的地方，然后看着铺留在自己脚下的一副副春修明亮的青春，泪流满面。

我不知道自己是不是一个很好的记录者，但是我比任何一个人都喜欢回首自己来时的路。我不厌其烦地回头张望，伫足。然后时光就扔下我轰轰烈烈地朝前奔跑。

我最近在不停地写关于生化危机的小说，大多是悲伤的。我一直在编造游戏里各位主角的命运，我躲在他们起伏的岁月里，编着他们的故事，流着自己的眼泪。那些鲜活的人，总是出现在我的脑海里，一日一日，一夜一夜，他们看着我微笑，忧伤，最后看着我举手把他们杀死。

那天一个搞作曲的朋友来信只写了一句话：看着别人的成长，感伤自己的老去。

我的心突然间被扯痛，我突然前所未有地想念我远在隔世空间的故乡——Raccoon City。在我的周围很少有人知道它，因为它远没有北大清华那么出名。我的Raccoon City很小很简单，我在里边和数不清的丧尸笑过闹过，去过，也离开过。我在那里流下了自己单薄的青春，留下了我17岁到19岁无忧无虑的日子。

断，断，断。

我听到时光断裂的声音，在我的身体里，也在我不知何处的Raccoon City。

我就这么糊里糊涂地读着高三，在支离破碎的绝望的心情中艰难地写作，在堆积如山的书本习题中小心翼翼地爬行，偶尔偷眼看看树叶有多绿，天空有没有Leon的双眼一般蔚蓝。有时我也会翻看从前所写的有关生化的一切，或是亲吻海报上Leon英俊的脸。

高三是容易让人在绝望中沉沦或是疯狂的，我的举动尤其惊天动地。前一秒钟班里的文体委员——一个自我感觉良好的男生——还在对我夸夸其谈传奇是多么吸引人而我是不是有毛病才会喜欢生化喜欢Leon，他很自信地说着这样的话："Leon算什么，跟我过吧！"后一秒钟我很得体地微笑，然后飞起一脚踢向站在楼梯口的他。悲剧的发生只不过是一句话的作用，从此文科班的男生统统离我八丈远。

老师对我的处理意见是让我写检查贴在学校橱窗里然后我说好，第二天就交出了一份长达25页的Wesker报告书，详细介绍了生化危机，并解释了我突然对同学采取暴力人身攻击的原因，附有3张示意图，用的是Epson的激光彩喷。此事后来不了了之，据说是我的报告太吸引人的缘故。

这以后的事似乎戏剧化的厉害，我照打生化照写游戏文章照做我的问题女生另类学生，从5月开始的一模二模直到N模我都感觉自己像是在警察局里上窜下跳找漂亮钥匙一样，于是我在自己粗致的南韩笔记本上画画记录，渐渐地我画完了4把钥匙，4个国际象棋插头和3块雕花方石头。我敢打赌全国的石头记专卖店里都没有那么特别的东西，它比我以往见过的石头都要好看得多。

我不关心我多少多少分，我只关心从现在开始我可以在警局里随意走动，爱上哪上哪，爱谁谁。老师们还是唠唠叨叨有如唐僧，"哎呀呀，哎呀呀，你再认真一点就不行吗？一道题你可否多做两遍哪！"我自然说："不行，会死人的。"看着老师那张仿佛Brad被追迹者蹂躏过的脸我解释道："子弹是有限的，我不能放空枪！"

结果我的话被老师奉为有的放矢的经典语句，为此他开心地打电话给我父母说我比从前上了几个台阶。我父亲原本想说这都是生化危机的功劳可话到嘴边又改成了这都是老师教育得好。哈哈，我笑。

高考那几天我总认为自己是人见人爱的Jill，试卷一发到手我总要看看手中的笔，用黑色的碳素笔填写卷头和机读卡，那是我漂亮的钢笔字，就像杀伤力很强的沙漠之鹰；涂卡的时候我用自动铅笔答卷，想象着Jill拿重武器教训追迹者让他无法靠近自己，这是我喜欢的一种游戏方式。

高考结束的第二天一早我就拿着报纸开始估分，

几乎没费什么力气就超出了重点线100多，于是我很高兴地说，这次的通关记录又是S。于是我得到了无限弹级别的至尊奖品，一套JVC组合小音响。我终于可以在大半夜堂而皇之地放生化2和生化3的原声碟，开心，我想Leon也会开心吧！

在我的文章里，有很多人，很多很多人，他们出现在我的生活里，带来可以分享的单薄的青春，带走我无穷无尽的牵挂。

很多人我不知道他们现在散落到了哪里。如果真有我想象的那种鸟，我想叫它在看见他们的时候带去我的问候。

这是我最喜欢也最心疼的文字，而它们曾几乎从我的生命里消失掉。当我看着这些文字的时候，我的难过一如深深的湖水，那个湖中沉没了我的生化故事，我的风景，也沉没了我的17岁。没有人经过，他们一直安静地沉睡。

这些文字就是我高2和高3的日子，一长串，连绵不断的日子。

那天在网上看到一张Veronica的图：Claire满脸写着哀伤站在一片苍白的背景里，变成天使的Steve从背后轻拥着她，带着一脸笑容，温柔地亲吻她。然而Claire却无法察觉。

看着看着我哭了，眼泪滴落在冰冷的键盘上，没有回声。

我曾经写过几个句子，我喜欢它们：

我会等你。

牵着我的手，闭着眼睛走都不会迷路。

一晃神，一刹那，我们已垂垂老去。

Kathy同学，请你在看到这期杂志后速与我们联系，来信、Email、在vgame上留言等等方式都可以，总之请尽快告知你的真实姓名，只有一个英文名字我们没法儿发放稿费啊。



□文/ Kathy



高二的某一天　天气：没注意，一定没下雨！

今天是报考的日子，今年的X科中，AVG、ARPG和RAC这些依然是重点高中学生的热门报考科目。教导主任说，在我们普高最好是报比较冷门的FTG和STG，可是我不顾家人的阻挠，毅然地报了SLG，让FTG和STG见鬼去吧！

走在回家的路上，我对着夕阳大叫："我完蛋了！走上了一条不归路。"

四月的某一天　天气：雨下整夜

ACT、RPG、SPG这三个主科依然在紧张地复习中，听说这次高考的ACT科会考《真三国无双》系列的其中一作，所以老师就特地从学校的"游戏馆"中找到全系列的作品让我们去好好练习，还一人拷贝一份给我们，过几天还要考《真三国无双21～猛将传威力加强版3》。这害我连续熬夜几个晚上,才把系列的作品一一通关，结果导致严重失眠，考试也考砸了，通关评价只拿到C（B才及格），班里的几个尖子生仍然轻松地S级通关，老师还表扬他们是祖国的栋梁。

晚上要睡觉时，才发现已经有一个星期没有看我最喜欢的《新概念》，不知何时才能看。

四月的某某天　星期二　天气：晴天

今天居然有两节SPG课，这是我最讨厌的课。很多同学都不懂怎样玩好《WE》，尤其是男同学，大多数都是乱踢一通，而女生一般都玩得不错。国家为什么要偏偏设这样一个科目，说是什么如果不懂玩《WE》，在外国人面前特没面子。

第一节老师让我们自由练习，我玩了10分钟，就偷偷地拿出一本《疯狂英语》来看，还好没被发现，如果被没收就完了，那可是要见家长的。

第二节，老师开始抽查练习成果，让我们1对1比赛，不幸的是我居然被点中和班里一个成绩好的女生比……结果不言而喻，我输了，输得特别难看。最终比分是45：1，其中她有7个进球是过了11个人后进的；15个是从对面抛过来；8个角球直接进……而我进的那球，是她给我面子，自己乌龙的。

四月末某天　星期三　天气:印象深刻,有太阳就是了。

又是星期三，又有户外课，更不幸的是今天碰巧阳光灿烂得掉渣，"蜂和日历"的好日子，老师说这样的天气应该好好地练习小岛秀夫大师第八部"太阳"游戏——《续·续^2～大家的太阳》。我们边打，老师边介绍大师的其它得意作品，原来《合金装备》是出自他手。自己突然记起前天老师布置的《合金装备8～无间蛇》的全狗牌收集的作业还没做，肯定又要被罚了。

玩了25分钟，太阳枪的热量也过高，所以老师让我们玩另外一款也需要考核的游戏，也是玩起来最累的——任天堂荣誉出品的《组装瓦里奥》。反正我每次玩完都全身酸痛，当然不排除那些天生喜欢玩的就不亦乐乎，还一副很enjoy的表情，真是恶心。如果让我来跑1000米和跳高，我一定不会输，真怀念N久以前曾有的体育课。

四月不想记得那一天　星期五　天气：刮风这天

今天，最后一批高考的学习资料发了下来，是由国家广电总局和文化部统一下发的，有资深的编辑风林和铁杆合作组合著的《RPG幻想全解》；有纵观业界多年的元老级编辑龙哥同老编北斗合编的《ACT速成通关宝典》；有和蔼大叔之称的大象和罗纳德熊合编的《轻松胜利十一人——究极分析Plus5》。

老师说无论如何这三本书都一定要掌握，而部分狂人还订了一些《动新》、《PG》、《电新》的高考版；而我却用剩下的十块钱昨天买了一本《语文月刊》，我真的希望这个月的抽奖我能抽到一台"好记星"，这样晚上就可以在被窝里学习英语了。

五月初的一天　天气：不小心会变黑人

"每个星期都有一次无聊考试"——这其实是错误的说法，一个星期岂止一次，简直累得要命。今天考的是RPG科，题目有点难，要写《FFXX-3》的流程和一篇《口袋妖怪·棕宝石》的皮卡丘配招报告，以及一篇《游戏王EXE20》的试玩点评。这还不算，居然还要求默写两句《MGS7》中Snake和Tiger的经典对白，估计这次也是不及格了……

下午上FTG课的时候，老师在讲《KOF20XX》的出招表和一些简单连续技，我打了一个哈欠，结果被惨无人道罚洗街厅教室。我恨，每次都不及格。本来想跷课，现在倒好……回家后什么游戏也没玩，就看了一点儿《微积分》，如果每天都能看一点儿该有多好！

□文/林永浩



日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

终于把“第三次α”加入到了发售表中，心情真是充满了激动与感动！之前看的宣传片虽然模糊不清，但我还是被游戏中那魄力满点的画面表现力与超热血的必杀技所震撼！不过我更关心的还是本作的剧情，之前登场的帕尔玛帝国势力虽然只是冰山一角，但却已经足以摧毁地球，而今次却要与整个帝国进行决战，这将是多么壮阔的一场激战呀！实在是太令人期待了！□责编/龙马

PLAYSTATION 2

5月19日	★恶魔战士 DARKSTALKERS COLLECTION	ヴァンパイア ダークストーカーズ コレクション	FTG	CAPCOM
	横行霸道：罪恶都市 (CAPCOM COLLECTION)	Grand Theft Auto: Vice City (CAPCOM COLLECTION)	ACT	CAPCOM
	式神之城 II (TAITO BEST)	式神の城 II (TAITO BEST)	STG	TAITO
	for Symphony with all one's heart	フォーシンフォニー ウィズオールワンズハート	AVG	TAKUYO
	幽★游★白书FOREVER	幽★游★白书FOREVER	ACT	BANPRESTO
	BURNOUT3 TAKEDOWN (EA BEST HITS)	バーンアウト3: テイクダウン (EA BEST HITS)	RAC	EA
5月26日	血腥左轮	レッド・デッド・リボルバー	ACT	CAPCOM
	★半熟英雄4—7人的半熟英雄 (初回限定版)	半熟英雄4—7人の半熟英雄 (初回限定版)	RPG	SQUARE・ENIX
	半熟英雄4—7人的半熟英雄	半熟英雄4—7人の半熟英雄	RPG	SQUARE・ENIX
	★NAMCO×CAPCOM	ナムコ×カプコン	SLG	NAMCO
	奥特曼	ウルトラマンネクサス	FTG	BANDAI
	蒸汽男孩	スチームボーイ	AVG	BANDAI
	伊苏IV	イースIV	RPG	TAITO
	RACING BATTLE C1 GRAND PRIX	レーシングバトルC1 GRAND PRIX	RAC	元气
	★饿狼 MARK OF WOLVES	饿狼 MARK OF WOLVES	FTG	SNKPLAYMORE
	Q版赛车	チョロQワークス	RAC	ATLUS
	SIMPLE2000 Vol.25 超最速!族车KING	SIMPLE2000 Vol.25 超最速! 族车キング	RAC	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SLG	D3PUBLISHER
	破灭的玛鲁斯	破灭のマルス	SLG	IDEAFACTORY
	DOG'S LIFE	ドッグズライフ	AVG	SUCCESS
	十二国记 赫赫王道 红绿的羽化 (KONAMI殿堂SELECTION)	十二国记 赫赫たる王道 红绿の羽化 (KONAMI殿堂SELECTION)	RPG	KONAMI
	十二国记 红莲的标 黄尘之路 (KONAMI殿堂SELECTION)	十二国记 红莲の标 黄尘の路 (KONAMI殿堂SELECTION)	RPG	KONAMI
	ANUBIS ZOE (KONAMI殿堂SELECTION)	アヌビスZOE (KONAMI殿堂SELECTION)	ACT	KONAMI
	NEO魂斗罗 (KONAMI殿堂SELECTION)	ネオコントラ (KONAMI殿堂SELECTION)	ACT	KONAMI
	雪语	雪语り	AVG	TAKUYO
	HOMEMATE 终之馆	ホームメイド 终の馆	AVG	PrincessSoft
	三国志VIII with POWER UP KIT	三国志VIII with パワーアップキット(KOEI The BEST)	SLG	光荣
	太阁立志传IV (KOEI定番)	太阁立志传IV (KOEI定番)	SLG	光荣
	信长野望岚世纪 with POWER UP KIT	信长の野望岚世纪 with パワーアップキット(KOEI The BEST)	SLG	光荣
	麻将大会III (KOEI定番)	麻雀大会III (KOEI定番)	SLG	光荣
春季预定	新世纪福音战士	新世 エヴァンゲリオン	AVG	CYBERFRONT
	斑雾	斑雾	AVG	INTERCHANNEL
	★最终幻想12	ファイナルファンタジーXII	RPG	SQUARE・ENIX
	eJay Clubworld	eJay Clubworld	SLG	HAMSTAR
	汤姆克兰西 幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシー ゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBISOFT
	STANDARD大战略 失去的胜利	スタンダード大战略 失われた胜利	SLG	SEGA
6月9日	少女义经传(WELLMADE the Best)	少女义经传(WELLMADE the Best)	RPG	WELLMADE
	少女义经传2 超越时光的契约	少女义经传2 rを超える契り	RPG	WELLMADE
	METAL SAGA 沙尘之锁	METAL SAGA 沙尘之锁	RPG	SUCCESS
	★喧哗番长	喧哗番长	AVG	SPIKE
	SOCCER LIFE 2	サッカーライフ2	SLG	BANPRESTO
6月16日	★御龙者2 封印之红、背德之黑	ドラッグオンドラグーン2 封印の红、背德の黑	A・RPG	SQUARE・ENIX
	EYETOY: PLAY2	アイトーイ: プレイ2	ETC	SCEJ
	EYETOY: PLAY2 (EYETOY同捆版)	アイトーイ: プレイ2 (EYETOY同捆版)	ETC	SCEJ
	怪盗史莱库巴2	怪盗スライ・クーパー2	ACT	SCEJ
	浪漫大活剧	ポンコツ浪漫大活剧	RPG	IREM
	我们、…他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	犬夜叉 奥义乱舞	犬夜叉 奥义乱舞	ACT	BANDAI
6月23日	不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女	ふしぎ游戏～玄武开传 外传 镜の巫女	AVG	IDEAFACTORY
	格斗之王NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズNEOWAVE	FTG	SNKPLAYMORE
	SuperLite2000冒险 蓝与青	SuperLite2000ADVANTURE蓝より青し	AVG	日本TELENET
	ENJOY GOLF!	エンジョイゴルフ!	SPG	日本TELENET
	恋、少女和机关枪	恋と少女とマシンガン	AVG	MMV
	Erementar Gerad 缠绊、翠风之剑	エレメンタルジェレイド え、翠风の剑	AVG	TAITO
	阴阳大战记 霸者之印	阴阳大战记 霸者の印	AVG	BANDAI
6月30日	★源氏	GENJI	AVG	SCEI
	幕末浪漫 月华剑士1・2	幕末浪漫 月华の剑士1・2	FTG	SNKPLAYMORE
	CONFLICT・DELTA II 海湾战争1991	コンフリクト・デルタII 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
	My Merry May with be	My Merry May with be	AVG	KID
	★SEGA2500系列Vol.18 龙之力量	セガ2500シリーズVol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	★影牢II 黑暗幻影	影牢II Dark illusion	AVG	TECOMO
	恋游记	恋游记	AVG	D3PUBLISHER
	创圣的アクエリオン	创圣のアクエリオン	AVG	BANDAI
	初恋 FIRST KISS	初恋 ファーストキス	AVG	PrincessSoft
	舞-HiME- 运命的系统树	舞-HiME- 运命の系统树	AVG	MMV
	OZ	OZ	ACT	KONAMI
	网球王子 最强队伍 (KONAMI殿堂)	テニスの王子样 最强チームを结成せよ! (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	网球王子 Sweet&TEARS2 (KONAMI殿堂)	テニスの王子样 Sweet&TEARS2 (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit! (KONAMI殿堂)	テニスの王子样 Smash Hit! (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit!2 (KONAMI殿堂)	テニスの王子样 Smash Hit!2 (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	柏青哥完全攻略 鬼滨爆走愚连队 激斗篇	パチスロ完全攻略 鬼滨爆走愚连队 激斗篇	SLG	SUCCESS
7月7日	★人见人爱的块魂	みんな大好き块魂	ACT	NAMCO
	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	武藏传II	武藏传II	A・RPG	SQUARE・ENIX
	樱大战V 永别吾爱	サクラ大战V さらば爱しき人よ	AVG	SEGA
	空色的风琴	空色の风琴	AVG	PrincessSoft
	NAMCOLLETION	ナムコレクション	ETC	NAMCO
	世界最强银星围棋6	世界最强银星围棋6	TAB	Magnolia
7月9日	星球大战EPISODE3 西斯的复仇	スターウォーズ エピソード3 シスの复仇	ACT	EA
7月14日	第三次超级机器人大战α 去往终焉的银河	第3次スーパーロボット大战α～终焉の银河へ	SLG	BANPRESTO
7月28日	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	FTG	KONAMI
	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
	零 刺青之声	零 刺青の声	AVG	TECMO
明夏	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	STG	KIDSTATION
	火影忍者 漩涡忍传	NARUTOナルト うずまき忍传	ACT	BANDAI
	召唤之夜 黎明之翼	サモンナイト 夜明けの翼	SLG	BANPRESTO
其他	TRAIN SIMULATOR 京成・都营・京急	トレインシミュレータ 京成・都营・京急	SLG	音乐馆
	战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
	格兰蒂亚III	グランディアIII	RPG	SQUARE・ENIX
	★王国之心2	キングダムハーツ2	A・RPG	SQUARE・ENIX
	The age of Infinity	The age of Infinity	RPG	SUCCESS
	贝尔威克传说	ティアリングサーガ。	S・RPG	ENTERBRAIN
	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク ザ ニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	カプコン
	BLEACH 被选上的灵魂	BLEACH 选ばれし魂	FTG	S.C.E.I
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	FIFA街头足球	FIFA ストリート	SPG	EA
	MVP 棒球2005	MVP ベースボール 2005	SPG	EA
	世嘉经典系列 龙之力量	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	打击者1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	永远的阿塞利亚 永恒之剑魂	永远のアセリア -The Spirit of Eternity Sword-	RPG	日本一SOFT
	饿狼传Breakblow	饿狼传Breakblow	ACT	ESP
	高达RPG 遗失之G传说	ガンダム トゥルーオデッセイ ～失われしGの传说～	RPG	BANDAI
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	S.C.E.I
	忍道戒	忍道戒	ACT	SPIKE
	影之心 来自新世界	シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニューワールド	RPG	ARUZE
	儿雷也见参!	儿雷也见参!	ACT	CAPCOM
	新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	新天魔界 混沌世纪5	新天魔界ジェネレーション オブ カオス V	SLG	IDEAFACTORY
	悠远传说	テイルズ オブ レジェンディア	RPG	NAMCO

XBOX

5月26日	血腥左轮	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM
6月16日	CAPCOM FIGHTING Jam	CAPCOM FIGHTING Jam	FTG	CAPCOM
	翡翠帝国	ジェイドエンパイア～翡翠の王国～	A·RPG	MICROSOFT
6月23日	格斗之王 MAXIUM IMPACT	KOFマキシマムインパクト	FTG	SNKPLAYMORE
6月30日	Conker：Live and Reloaded	コンカー：ライブアンドリローデッド	ACT	MICROSOFT
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	Kameo：Elements of Power	Kameo：Elements of Power	AVG	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	パンサーソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY

NGC

5月26日	★银河战士2 回声	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	ACT	任天堂
	NBA街头篮球V3马里奥扣篮	NBAストリートV3マリオでダンク	SPG	EA
6月9日	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
6月23日	ちび机器人！	ちびロボ！	SLG	任天堂
7月14日	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
7月21日	马里奥棒球	マリオベースボール	SPG	任天堂
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂

GBA

5月19日	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	ACT	任天堂
	幻想少年	ファンタジックチルドレン	ACT	BANDAI
6月9日	魔法先生NEGIMA！	魔法先生ネギま！	AVG	MMV
6月16日	NONONOPUZZLE	ののの パズルちゃいリアン	PUZ	任天堂
6月23日	甲虫王者GREATEST CHAMPION之路	甲虫王者グレイテストチャンピオンへの道	SLG	SEGA
6月30日	桃太郎电铁G	桃太郎电铁G	TAB	HUDSON
	敲开天堂之门	MAR HEAVEN	ARPG	KONAMI
7月7日	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	Erementar Gerad 封印之歌	エレメンタルジェレイド 封印されし謳歌	AVG	TOMY
7月21日	死神	BLEACH	ACT	SEGA
其他	超级方块霸王ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	新我们的太阳 逆袭的SABATA	新ボクらの太阳 逆袭のサバタ	APPG	KONAMI
	死神	BLEACH	ACT	SEGA
	金色的卡修贝尔 THE CARD BATTLE for GBA	金色のガッシュベル！！ THE CARD BATTLE for GBA	ACT	BANPRESTO
	EREMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳Ⅰ·ⅡPLUS	飞龙の拳Ⅰ·ⅡPLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	B传说！战斗进化人 火焰之魂！炎魂	B-传说！バトルビーダマン ファイヤースピリッツ！炎魂	ACT	ATLUS
	游戏王 DUEL MONSTERS GX	游戏王デュエル モンスターズGX	ETC	KONAMI
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	超级火枪英雄	SUPER GUNHEROS	ACT	SEGA
	海贼王 海之梦 BattleEddition	ONEPIECE 海の梦 BattleEddition	FTG	BANDAI

PSP

5月26日	拥抱季节	季节を抱きしめて	ETC	SCEJ
	桑巴舞王	サンバギータ	ETC	SCEJ
	双面女郎	ダブルキャスト	ETC	SCEJ
	雪割之花	雪割りの花	ETC	SCEJ
	INTELLEGENT LICENSE	インテリジェント ライセンス	PUZ	NOWPRO
时期未定	伊苏 那比西提之匣	イース— ナピシュテムの匣	A·RPG	KONAMI
	机动战士高达 for PSP	机动战士ガンダム for PSP	SLG	BANDAI
6月2日	英雄传说 朱红之雪	英雄传说 朱紅い雪	RPG	BANDAI
6月16日	爆脑～BAKU-NO～	爆脑～BAKU-NO～	ETC	EIDOS
6月23日	炸弹人 PANIC BOMBMAN	ボンバーマン パニックボンバーマン	ACT	HUDSON
	武装黑客	CODEDARMS	STG	KONAMI
6月30日	实战帕青哥必胜法！北斗神拳PORTABLE	实战パチスロ必胜法！北斗の拳PORTABLE	SLG	SEGA
	ADVANTURE PLAYER	アドベンチャープレイヤー	AVG	FROMSOFTWARE
其他	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	密码兵器	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本-SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！ 帕青哥宫殿	どこでも乐胜！パチスロ宫殿	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	天诛 忍大全	天诛 忍大全	ACT	FROMSOFTWARE
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア -ファイナルファンタジー-VII-(暂定)	ARPG	SQUARE-ENIX
	遥远的时空中2	遥远かなる时空の中で2	SLG	KOEI

NDS

5月26日	脑力锻炼成人DS训练	脑を锻える大人のDSトレーニング	ETC	任天堂
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
5月19日	实战帕青哥必胜法！北斗神拳DS	实战パチスロ必胜法！北斗の拳DS	SLG	SEGA
5月预定	SD高达G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	SLG	BANDAI
时期未定	超执刀	超执刀	SLG	ATLUS
	DEEP LABYRINTH	ディープラビリンス	RPG	INTERACTIVE BRAINS
	TOYHEADS WORLD	トイヘッズ ワールド	ACT	INTERACTIVE BRAINS
6月16日	DS乐引辞典	DS乐引辞典	ETC	任天堂
6月23日	FC战争DS	ファミコンウォーズDS	SLG	任天堂
6月30日	ATARI MIX	アタリミックス	ETC	ATARI
	SIMPLE DS系列Vol.1 THE麻将	SIMPLE DSシリーズVol.1 THE麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.2 THE Billiards	SIMPLE DSシリーズVol.2 THEビリヤード	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫鸟王国	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫とり王国	SLG	D3PUBLISHER
	沥青都市赛车	アスファルト アーバンGT	RAC	TAITO
7月21日	游戏王：Nightmare Troubadour	游戏王：Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ—	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	逆转裁判 复苏的逆转	逆转裁判 苏る逆转	AVG	CAPCOM
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒险王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON